

Uafhængigt

Computer

Commodore magasin

3. ÅRGANG · NR 2 · 29. JANUAR - 25. FEBRUAR 1987 · PRIS KR. 29,85

*Giv din 64'er ny
hukommelse*

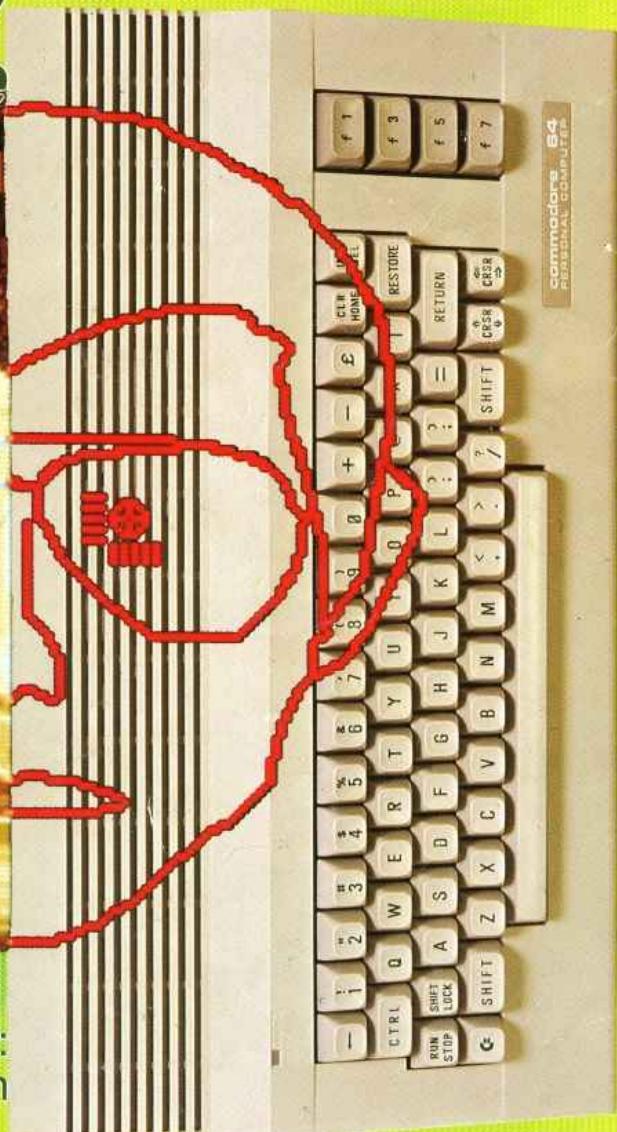
Test:
Ink Jet printere

Comal-80 til 128'eren

Masser af tips og rutiner
til DIN Commodore



Byg selv:
220V relæ til 64'eren



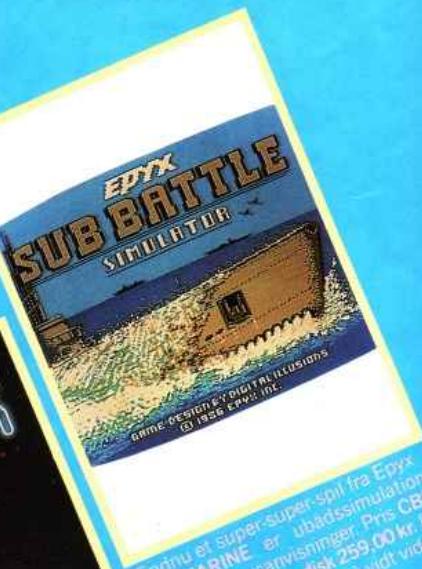
Få check på 1541

EPYX OG ACTIVISION

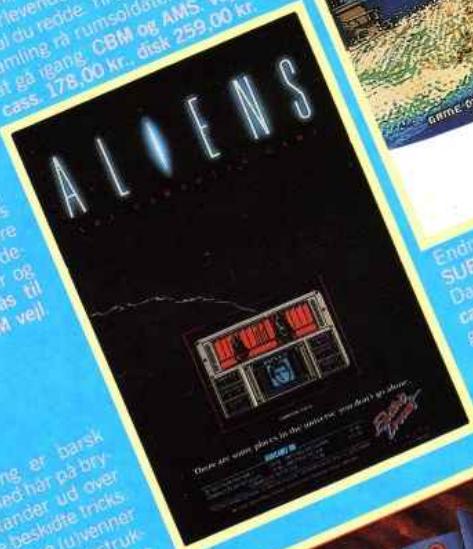


DESTROYER er simulation med en meget løst grafik kombineret med en spændende og fængende handling. Har alle os, der spiller. Du skal styre hele skibet fra hastigheden på de styrer til de enkelte kanoner og torpedor. God fornøjelse. Fas til CBM kun disk 259.00 kr. IBM vej 398.00 kr.

ALIENS er endelig kommet i den rigtige version til hjemmekomputere. En gruppe uhyrer med saltsyre i stedet for blod i kroppen har overtaget en koloni, bygget af mennesker. Eneste overlevende er en lille pige og hende skal du redde. Til din hjælp har du en samling af rumsoldater. Vær så god at gå igang. CBM og AMS. Vej, udsk. 178.00 kr., disk 259.00 kr.

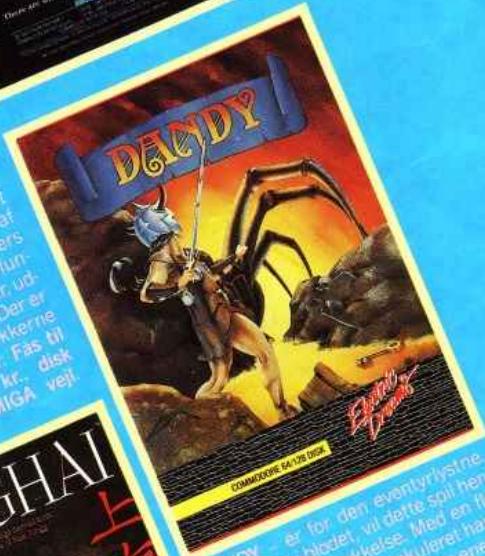


Endnu et super-super-spil fra Epyx. SUBMARINE er ubadssimulation. Danske brugsanvisninger. Pris CBM cass 178.00 kr og disk 259.00 kr. Fries gives 28. januar 1987 (så vidt vides).

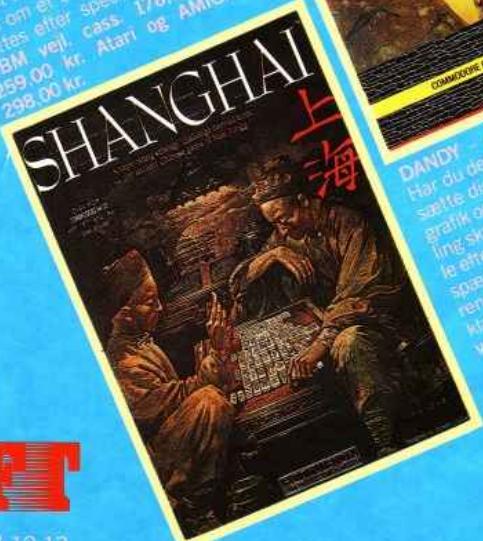
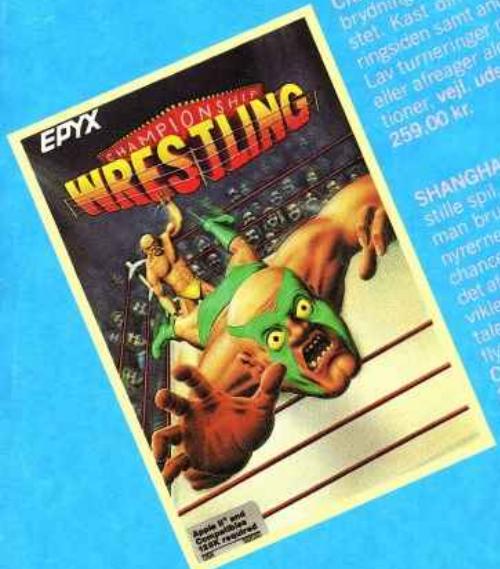


Championship Wrestling er bæskbrydning for drønge med har på brysstet. Kast din modstander ud over ringensiden samt andre beskyttede tricks. Lav turneringer med dine (u)venner eller afregner alene. Danske instruktioner. Vej, udsk. cass 178.00 kr. disk 259.00 kr.

SHANGHAI - Har du en svaghed for stile spil, der til gengæld kræver at man bruger den inndivendige side af hyrnerne, så har du nu alle tider chance. SHANGHAI er et spil, opfundet af en fusion af gammel kultur og viklet til et meget højt niveau. Der er tale om et brætspil, hvor brillerne flyttes efter specielle regler. Fas til CBM vej, cass. 178.00 kr., disk 259.00 kr. Atari og AMIGA vej 298.00 kr.



DANDY - er for den eventyrlystne. Har du det i blodet, vil dette spil hen sætte dig i hærrykelse. Med en handling skal du gennemse den ene hule efter den anden og her igennem hårende spændingstyrlde oplevelser. Imponeende grafiske tegninger og smuk klartal. Fas til CBM og AMS. Vej, cass. 178.00 kr. disk 259.00 kr.



Importør

DUCKSOFT

Kun salg til forhandlere.
Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 01 24 12 13.



64'eren sprænger RAMen

Nu kan du udvide din 64'er hele 5 gange, med det nye RAM/ROM system fra Betafon.

Gyldene spil - London Software, 4

Denne gang kigger vi indenfor hos Englands største software hus, U.S. GOLD.

C16/Plus4 tips

Beskræftes denne gang af bl.a. en smart RAM-SPLIT rutine.

NEWS

CP/M, 2

Kasper Vad fortæller hvor han slap sidst, og fortæller her om CP/M systemets opbygning og virkning.

Comal 128

Nu er det berømte danske programmeringssprog, Comal-80, endelig kommet til 128'eren. Vi kigger nærmere på sagerne.

Blæksprutter med jetfart

Med Jet Ink printere, kommer der virkelig fart over dine udprintninger. Vi har testet to af de nyeste.

Greve Graphics

På den anden side sundet sidder der tre svenskere og programmer på fulde omdrejninger. De satser alt på at blive en succes, og vi har besøgt dem.

NEWS

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeldt

Chefredaktør:

Ivan Sølvason

Redaktionssekretær:

Christian Martensen

Medarbejder redaktion:

Jann K. Larsen

Henrik Lund

Morten S. Nielsen

Johnny Thomsen

Rasmus Kristiansen

Henrik Syberg Bang

Jacob Heiberg

Claus Leth Jepesen

Henrik Zangenberg

John Christiansen

Martin Bolbroe

Lars Merland

Kasper Vad

Lars Andersen

Søren Kenner

Abonnement:

Winnie Søtje

Tlf. 01 91 28 33

Redaktion: "COMputer"

St. Kongensgade 72

1264 København K

Tlf. 01 91 28 33

Postgiro: 9 50 63 73

Annoder:

Lars Merland

Dansk Selektiv Presse

St. Kongensgade 72

1264 København K

Tlf. 01 11 32 83

Abonnementspris

for 11 numre kr. 298,50.

Produktion:

Haslev Fotosats

Niels Ingemann

Grafisk Design

Rousell Grafisk Produktion

Borgholz Offset Repro

Partner Repro

Skovs Bogbinderi

Fotos: Lars Kenner

Forside-design

og Amiga-grafik:

Lars Merland

og Ivan Sølvason



128 Operationer

Vores fortsatte serie, hvor vi har lagt 128'eren op på operationsbordet, for rigtigt at kunne operere med 80 legnschippen.

30

Kamp på referencen

Vi har sat 64'ernes Reference Guide op mod den nye 128'er Reference Guide, et værk på 744 sider.

34

Games Games Games

Vi tester selvfoliget alle spilnøgler til DIN Commodore.

36

NEWS

COM/POST

Oraklet fra "COMputer" svarer på læsernes spørgsmål.

40

64'er Magi

Som sædvanligt er 64'er magi tæt pakket med de utrolige rutiner, som du selv kan teste ind.

43

44

Adventure Hjørnet

Christian Martensen er tilbage, og strækker fangede huleboere, over det ganske land, en hjælpende hånd.

46

Elektronik der VIL noget, 3

Varm din kolbe op, find noget loddetin, og kom i gang med at bygge DIN konstruktion.

48

Destruktiv Destroyer

Imponerende Epyx sejler videre i deres egen se, og præsenterer nu deres nye supersæller, spillet Destroyer.

52

PC-Special

Commodore PC-folkets ABC. Læs om alle nyhederne til de store maskiner.

54

NEWS

Super 20

Kæmpesucces'ens fortsætter, og vi har udvidet lidt, så der er større chance for, at også du kan vinde!

56

58

Lav din egen MC-Monitor, 4 62

Denne gang er der både masser af Sourcekode samt BASIC-loader. Tast ind, og få en af de kraftigste MC-monitorer overhovedet.

66

Vilde kort på 1541

Henrik Lund vender frygteligt tilbage, og giver dig masser af nyttige tips, til din 1541 diskettetestation.

70

Amiga Magic

Har du købt en Amiga, kan du ikke undvære disse sider. Denne gang viser vi hvordan du kan bruge DeluxePaint billede i dit eget BASIC-program.

72

Lav din egen BASIC, Extra

Vores maskinkodeekspert kunne ikke lade være med at vride nogle flere kommandoer ud, til

74

Næste nummer

74

En kold tid!

Brr! - det er koldt og vinde i din suser i diskdrevene. Temperaturen har nået spor 18 og sektorstanden er kritisk. Men midt i det hele kommer DIT Commodore magasin og sætter tingene på plads. For sagen er den at vi har proppet bladet med masser af rutiner og tips der nok skal få varmet din Commodore op i disse kolde tider.

På det internationale Commodore marked kører det hele på højeste blus, og der produceres hele tiden nyt soft- og hardware.

Samtidig går startskudet for Commodore Amiga 2500. Hvad den så kan? Ja det kan du læse i næste nummer af DIT Commodore magasin, hvor vores udsendte medarbejder rapporterer fra USA.

Har du i lang tid gået og drømt om en 64'er i extralarge format?? Så luk øjnene op, for her er en ny udvidelse på sammenlagt 320 K RAM. Systemet hedder BMS, og "COMpu-
ters" Henrik Lund har kigget nærmere på
godterne.

64'

For blot et par år siden var det uto-
pi at tænke sig en RAM udvidelse
til 64'eren. Men efterhånden som
hardwareudviklerne har fået øjne-
ne op for 64'eren, vælter det ind
med elektroniske instrumenter,
hardware turbo's, RAM-diske og
nu en RAM-udvidelse på 320 K
RAM.

De første RAM-udvidelser vi har
sett til 64'eren, har i første omgang
været færdige cartridges (Final
Cartridge p.o.), hvor en ekstra
bank af RAM var tilgængelig. Disse
moduler har blot den bagdel at de
skal hægtes bag på dyret, hvilket
ikke altid er helt smart. For det
første bliver porten "optaget" og
for det andet kan et modul kun gi-
ve en begrænset RAM-udvidelse
p.g.a. størrelsen.

Når vi snakker om BMS-systemet
er vi ovre i en hel anden grøft. Vi
skal nemlig ind og rede med 64'-e-
rens indmad.

Udpakning

Selve hardwareudvidelsen modta-
ger du i en lille kasse. Kassen åb-
nes, og ud kan du nu hive et print
(lidt mindre end en diskette), en
lille boks med diverse dippedutter,
to kabler og 8 ark papir.
Ved nærmere eftersyn vil du opda-
ge at disse ark er en fotokopieret
tysk vejledning!?! Hva'ball! En ikke
særlig smart ting må jeg nok have
lov at bemærke. Men efter at jeg
har haft en lille snak med Betafon,
har det dog (heldigvis) vist sig at

de vil erstatte den tyske med en
forbedret dansk udgave. Fint, fint!

Indbygning

Nu skal det hele bygges ind. Altså
frem med papirene. Efter en hurtig
gennemlæsning af papirene,
nåes da omsider også sagens ker-
ne, nemlig selve indbygningen.
Denne er dog ikke særlig udførlig
beskrevet (bliver sandsynligvis
forbedret), så jeg vil fraråde be-
gyndere at forsøge sig på egen
hånd.

Lad mig lige bemærke her, at hvis
du splitter din 64'er eller 1541'er
ad, så er garantien pist væk.

Så skal du have skift noget ad, så
lad forhandleren have formejelsen.
Allerførst skal 64'eren skilles ad.
Altså fat en skruetrækker, og yt
med de tre skruer i bunden af kassen.

Dernæst skal printet løsnes. Efter
lidt banden og svølen over de
mange skruer er dette også gjort.
Nu kommer det store arbejde. Du
skal nemlig til at svinge loddekol-
ben over den go'e gamle 64'er. Hø-
rer du til en af dem der ikke aner i
hvilkende loddekolben bliver
varmest, så læs "Elektronik der
VIL noget" serien, eller lad din for-
handler om det, men det koster
hurtigt en plovmand (gammelt
udtryk for 500 kroner, red).

Erl alt loddet i, som vejledningen
beskriver, kan du kort tid efter in-
stallere printet med mere i 64'e-
ren, hvorefter den samles igen. Nu

ska... men, hør, hov, hvad er det??
Tilbage på bordet ligger to IC'er
og et kabel. Et hurtigt kik i vejled-
ningen afslører intet nyt. Disse er
overhovedet ikke opgivet noget
steds. Dum detalje.

Føler du dig lost?? Det gjorde jeg
de første 10 sekunder. Efter lidt
moden overvejelse, besluttede jeg
mig for på god gammel Speed-
DOS-maner at smide tingene ind i
floppens. Altså frem med skruetrækkeren igen... Et øjeblik senere
ligger 1541'eren åben foran dig.
De to DOS-ROM's med numrene
UB3 og UB4, vrikkes blidt ud og
erstattes med IC'erne med tilsvarende
betegnelser. Nu skal det sidste
kabel anvendes. 6522'eren med
nummeret UC3 pilles ud og sok-
len, som sidder på kablet, sættes i
istedet for.

Til sidst proppes 6522'eren oven i
den nye sokkel. Nu kan hele mole-
vitten samles igen. Men først når
parallelkablet er trukket ud. Puhal
Vi er endelig klar til at starte...

Systemet startes op

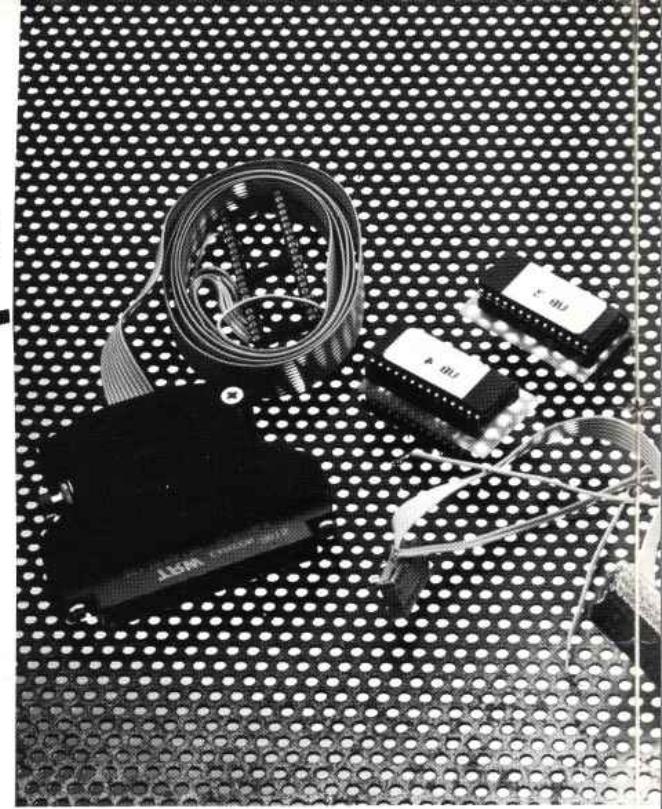
Alle ledninger sættes nu på deres
vante plads, og konnektoren på
parallelkablet stoppes i USER-porten.
64'eren tændes og efter et lille
sekund sidder du og kigger ind i
en blå skærm med hvid skrift. Alt
ser ud til at virke. Disketten gav et
lille grynt fra sig da 64'eren starte-
de, cursoren blinker. OK så er alt
klar til en test.

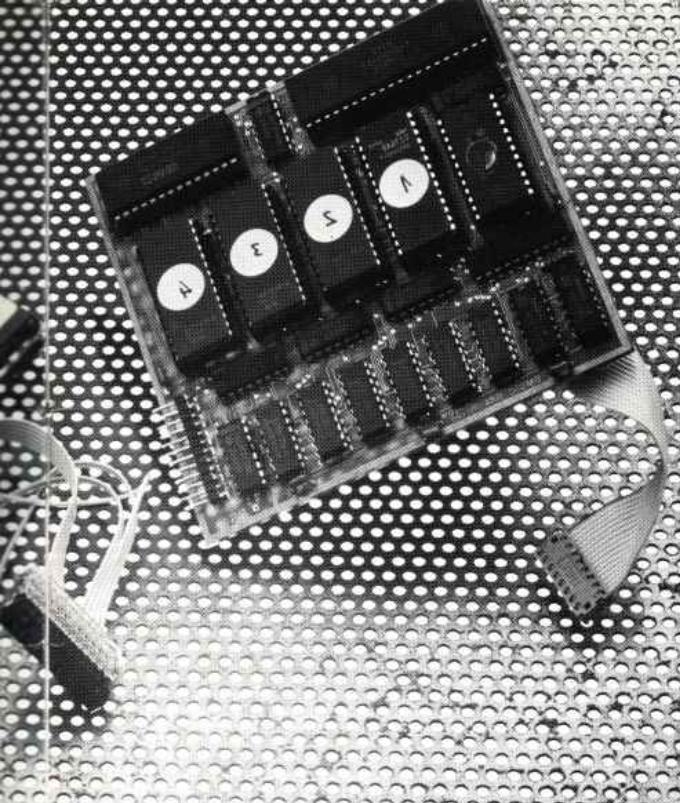
Fem-i-et

Ved trykket på ON-knappen er du
kommet i kontakt med et multi-
fældt stykke hardware. Du har nem-
lig nu mulighed for f.eks. at arbej-
de med det der svarer til fem 64'e-
re, blot ved tastetryk. Hele maski-
nen er nemlig nu splittet op i 5
RAM'er, med hver deres egne 64
K RAM.

Ved at trykke "CTRL" + "RUN/
STOP", og nummeret på den bank
du vil i kontakt med, kan du skifte
mellem de forskellige RAM banker
(se Fig. 1). Og bare rolig - ikke en
byte af den bank du forlader skri-
der i svingen. Selv 6510-processo-
rens interne registre gemmes så-
dan at de kan hentes frem når du
vender tilbage.

Du kan altså starte et program i
bank 1, fortsætte med et nyt i
bank 2 og slutteligt hoppe tilbage
til 1, uden at det har ændret sig en
tøddel. Og ovenikøbet kan du slip-
pe for hele tiden at skulle loade
programmer ind igen og igen, blot
du skifter til en anden bank. Ed-
dersmart altså!! Denne procedure
duer dog ikke ved alle progra-
mmer. F.eks. er du nødt til at trykke
på resetknappen på parallelkablet,
hvis du vil forlade et spil. Der er og
så en del andre programmer, der
heller ikke kan fikses på den oven-
nævnte måde, og som fører til reset-
knappen den eneste udvej.





Ekstra operativsystemer

Men tro nu ikke at BMS-systemets muligheder allerede er opbrugte. For gudhjælpemig om der ikke også er mulighed for at vælge et nyt operativsystem.

Der er fire at vælge imellem (se Fig. 2). Det første og det sidste (henholdsvis BMS og Kernel), vil det nok være smartest at beholde for evigt, både af hensyn til selve systemet og til en evt. kompatibilitet med andre programmer. Derimod kan du frit smide dine egne systemer i som erstatning for henholdsvis Prologic 1 og 2. Lille, men forbandet lækker detalje. I øvrigt virkede min version af Prologic 1 ikke helt. Jeg håber at dette kun er en mangel i dette ene eksemplar. Men surt var det nu alligevel.

Fjere karaktersæt

For ligesom at sætte prikken over det berømte "I", har udviklerne af BMS også besluttet sig for at inkludere flere forskellige tegnsæt. Ligesom for kan disse også råbes op ved hjælp af forskellige tastetryk (se Fig. 3). Desuden kan disse også ændres til hvad du nu end måtte have i tankerne, af forskellige ting. Ville det ikke bare være lækkert at starte op med f.eks. et High Tech-karaktersæt, hva'?? Desværre står der ikke i maulen hvilke EPROM's på printet, der skal brændes om, for at de forskellige ændringer kan opnås. Også dette bliver vel forbedret i en sen-

re dansk udgave, men de, der kender lidt til 64'erenes indre opbygning, vil dog hurtigt kunne finde ud af det. Ellers hjælper en forespørgsel hos forhandleren ganske givet.

Forbedret skærmeditor

Det var sådan set de mère overordnede finesser ved systemet. Men overflodighedshornet er for længst ikke tømt. Lad os engang kigge på hvad den allerede eksisterende skærmeditor er blevet udvidet med.

Inden for dette område har udviklerne nemlig også grebet ned i kassen med tricks (se Fig. 4). Der er

godt nok ikke mange kommandoer, men de der er, er gode at have. Og de er der bare altid.

Det er bare lidt ærgeligt at de ikke

kan benyttes i et program (det vil

le have været ideelt i forskellige

komplilerer). Men nuvel, man kan

nu engang ikke få alt.

BASIC-hjælp

Nu skal du ikke gå og bille dig ind, at der ikke er gjort noget for BASIC'en. For den er skam ikke glemt. Det vigtigste her er nok "I". Dette tegn efterfulgt af "RETURN", svarer til OLD-funktionen. Dvs. det redder programmer efter NEW etc. Det er i hvert fald en rar kommando at have til sin rådighed. BASIC'en er også blevet suppleret på området omkring talindtast-

ning. Hvor du før kun kunne hygge dig med decimaltal, f.eks. POKE 49152,96, kan du nu skrive POKE \$C000,\$60 eller POKE \$C000,91100000.

Du har altså muligheden for at indtaste hexadecimale og binære tal sammen med normale decimaltal i en stor pærevælling. En æskefed detalje for maskinkodefreks. En anden ting er at styrekoder ved f.eks. LIST (tænk engang på "SHIFT"+"L") ikke bliver udført som det sker ved en normal 64'er, men derimod udskrives på skærmen. Skønt!!

Funktionstasterne

Som rosinen i pølseenden kommer nu de 8 funktionstaster. Fig. 5 viser deres indhold. Tasterne virker, sådan som de ses her, kun under BMS-systemet. I normal Kernel har de ingen funktion og i Prologic 1 og 2 har de helt andre betydninger.

Som sådan er tasterne faktisk ret enkle at gå til (de kan blot ikke defineres om). Der er dog blot F2 som sikkert vækker nogen undren, så den lille detalje vil vi kigge nærmere på nu.

En lækker MC-monitor

Ved at trykke på denne tast dumper du nemlig lige lukt ind i BMS-systemets indbyggede maskinkodemonitor. Og denne er virkelig en delikat lille sag. Den har, som det ses på Fig. 6, virkelig alt hvad der er nødvendigt for en god monitor. Selv omregning mellem de forskellige talsystemer er husket, mums!! Desværre er den vigtigste kommando, nemlig søgekommandoen (HUNT) udeladt (glemt!?). Lidt trist.

Beklageligt er også at monitoren udfører det, der svarer til SYS 58260 når den forlades. Det tvinger folk til ofte at bruge "I"-kommandoen bagefter, for at få fat i deres program.

Men alt i alt er det et skønt stykke værktøj.

En tabel der gør lykke

For ligesom at kompensere for disse mangler er der til gengæld inkluderet en tabel over de vigtigste adresser i systemet. F.eks. er adressen for skift mellem de forskellige RAM-blokke opgivet. Der er kun et ord der dækker dette og der er BRAVO!! Virkelig et smukt træk.

En ting som i øvrigt fremgår af denne tabel, er at det er muligt at lege med i alt tre ekstra BASIC's (disse er dog ikke defineret). Der er nemlig 24K fri i den EPROM, der har BASIC versionen V2 i sig. Et skift mellem de forskellige BASIC's kan så bløt ved at ændre på et par bits i et register. Endnu en af

mange små skønne detaljer.

Reset med finesser

Nu nævnte jeg før at den reset-knap, der sidder på parallelkablet, kan bruges som nødbremse ved f.eks. spil. Men knappen har også en anden funktion. For trykker du en tast ned samtidig med knappen, bliver du stillet overfor en lille menu. Du kan f.eks. vælge at hoppe til BASIC, starte et modul op, starte et af dine egne systemer eller, hvis du har lyst, gå igang med monitoren. Desværre sletter systemet det meste af zerpagen, og udfører faktisk i bund og grund det, der svarer til SYS 64738, med efterfølgende start af menuvalg. Altså ingen mulighed for f.eks. at redde variable i et løbsk BASIC-program. Så hvor anvendeligt denne feature er, vil jeg stille mig lidt spørgende overfor. Men det kan jo være at den danske importør Betafon smøger ærmeme op og ændrer det?? Det kan vi da håbe på. Nu er vi sådan set færdige med selve 64'eren. Men verdenen består jo af mere end blot en 64'er.

Printer-aid

For alle de, der har en printer, med centronicsinterface har BMS nemlig også noget at byde. Det har fået et indbygget interface, der arbejder via software. Det eneste du sådan set skal gøre, er at slutte din centronics printer til userporten, og så er du klar til at printe. Lige til og enkelt, og ikke noget med her at købe sig fattig i interfaces. Desuden har systemet fået indbygget nogle hardcopy-funktioner. Brug en af de fire tastekombinationer som du kan se på fig. 7, og du vil få en hardcopy af den nuværende skærm.

Dog skal du være i besiddelse af en EPSON-kompatibel printer for at kunne gøre det (det skal lige indskydes at jeg ikke har haft mulighed for at prøve disse ting, der har med printeren at gøre).

Disse muligheder for hardcopy er, ligesom mulighederne for skift mellem forskellige banks, begrænset til de programmer, hvor bankselecten også virker. Altså vink farvel til muligheden for at få en hardcopy af dit ynglingsspil.

Floppen

Efter dette lille kig på printeren, er vi kommet til det sidste punkt på dagsordenen, nemlig vores kære 1541'er. Også her er der nogle udvidelser. F.eks. kan du i BASIC sende ordre via kommandoen @ eller >.

Kommandoerne du kan anvende i forbindelse med disse to tegn, er de samme som er beskrevet i din manual til 1541. Du slipper dog for at skrive OPEN1,8,15,* foran

64' eren sprænger RAMmen

de anførte kommandoer. Du anvender blot @ eller >.

Udover de almindelige DOS kommandoer, findes der dog en mulighed for at beskytte en fil mod overskrivning. Her bruger du kommandoen T:Filnavn. Der er også under DOS mulighed for at skifte devicenummer. Her skriver du blot 9 eller 8 efter tegnene.

Hver gang du sætter en diskette i drevet, bliver den også initialiseret og centreret ud for spor 18. Fedt! Nu har denne indbygning af en ny DOS ikke kun medført at disketterne centrereres, når de lægges i, men også at overføringen af programmet er blevet speedet op. Der er nemlig indbygget en **10 gange hurtigere fastload**, der arbejder via parallelkablet.

Hvis kablet ikke er sat i, loades der i det sædvalige sløve tempo. Alle andre floppy-operationer, der kræver overførelse af data, er blevet speedet op med en faktor 0.3 (f.eks. en SAVE af 202 blokke tager ca. 100 sekunder mod normalt 140).

Lidt ærgerligt at det ikke går hurtigere.

Kompatibiliteten mellem den nye og den gamle DOS er meget stor. Jeg oplevede ikke et program, der ikke kunne loades. Og skulle der være problemer, ja, så er det oftest computerens operativsystem, der er skylden (du kan jo bare vælge Kernalen).

Som en lille tilføjelse er hastigheden af formatteringen blevet forøget. Den kører nu på kun 25 sekunder. WOW! Desuden kan du vælge om du vil have formatteret 40 spor eller kun 35. Disketten genkender så selv formatet.

Men skifter du diskettestationen ud med en med den gamle DOS, bliver der problemer. Directoryet kokser simpelthen. Ikke så smart, BØV!

Konklusion

BMS-systemet er virkelig et labert stykke hardware. Med dets forskellige muligheder for indbygning af egen software og karakterstsæt, og med dets ret så store RAM-kapacitet, er det virkelig noget af et fund for enhver, der vil bruge sin 64'er til noget.

Helt ideelt ville systemet jo også være for mindre firmaer, der bruger deres 64'er til regnskab, tekstbehandling og andet. Ind med de forskellige stykker software, og derefter er det kun nødvendigt at trykke på et par taster for at komme i den rette del.

En helt anden ting er, hvad med et nyt stykke tekstbehandling, der bruger alle 320 KRAM, eller hvad med et ændret operativsystem, der bruger de 320 KRAM ligesom

TurboTRANS?? Altså en hel diskette ind i computeren på en gang, hva'ba'??

Mulighederne med dette system er virkelig enorme. Og hvis Betafon så retter de forskellige anspunkter, og evt. indfører et dansk karaktersæt, så kan jeg personligt kun anbefale det. Og med en pris på godt og vel 2000 klingende danske kroner, må det vel også siges at være fundet for pengene.

Henrik Lund

Fig. 1

Nedenstående oversigt viser hvordan du skifter mellem de forskellige memory-banker i den "nye" hukommelse.

```
CTRL+RUN/STOP+1 - BANK 1 64 K RAM
CTRL+RUN/STOP+2 - BANK 2 64 K RAM
CTRL+RUN/STOP+3 - BANK 3 64 K RAM
CTRL+RUN/STOP+4 - BANK 4 64 K RAM
CTRL+RUN/STOP+5 - BANK 5 64 K RAM
```

Fig. 2

```
CTRL + SHIFT VENSTRE + F1 - BMS-SYSTEM (EFTER START)
CTRL + SHIFT VENSTRE + F3 - PROLOGIC DOS 1
CTRL + SHIFT VENSTRE + F5 - PROLOGIC DOS 2
CTRL + SHIFT VENSTRE + F7 - SKIFTER TIL GL. KERNEL
```

Fig. 3

```
CTRL + RUN/STOP + A - KARAKTERSÆT 1 - AMERIKANSK (8*8)
CTRL + RUN/STOP + B - KARAKTERSÆT 2 - AMERIKANSK (8*8)
CTRL + RUN/STOP + C - KARAKTERSÆT 3 - TYSK (5*7)
CTRL + RUN/STOP + D - KARAKTERSÆT 4 - TYSK (5*7)
```

Fig. 4

```
CTRL + U - SLET RESTEN AF LINIEN
CTRL + U - SLET LINIE OG RYK RESTEN OP
CTRL + DEL - INDFØJ LINIE OG RYK RESTEN OP
CTRL + HOME - PLACERER CURSOREN TIL VENSTRE I NEDERSTE LINIE
C= - FRYSER LISTNINGEN, ELLER UDOSKRIVNINGEN MIDLERTIDIGT
CTRL + C - VIRKER SOM C=, MEN VIRKER EFTER TASTESLIP
CTRL - OPHÆVER DEN ØVENSTÅENDE EFFEKT.
```

Fig. 5

```
F1 - LIST + "RETURN"
F2 - STARTER BMS-SYSTEM MONITOREN
F3 - RUN + "RETURN"
F4 - OFF KOBLER FUNKTIONSTASTERNE UD
F5 - LOAD LOADER PROGRAM UD FRA DIR, ELLER FØRSTE PROGRAM FRA DISK.
F6 - SAVE" HER SKAL DU KUN SKRIVE FILNAVN, OG TRYKKE "RETURN"
F7 - >$:Ø VISER DIRECTORY PÅ DISKEITTEN. KAN FRYSES MED C-
F8 - SKIFTER DEVICENUMMERET MELLEM 8 OG 9.
```

Fig. 6

```
A : Direkte indtastning i assembler.
C : "Compare" (sammenligning) af to områder i hukommelsen.
D : Disassemblering af hukommelsen.
F : "Fill" Fulder hukommelsen med en ASCII karakter.
G : "Go" Starter et maskinkodeprogram fra angivet adresse.
I : "Interrogate" Udlister hukommelsen i ren ASCII.
M : Dumper hukommelsen på skærmen i hexadecimal.
R : Viser registerindholdet med status for Program Counter etc.
S" : Her kan du save et område af hukommelsen på disk.
T : "Transfer" Kopierer et hukommelsessafsnit til et andet.
X : "Exit" Kobler dig ud af monitoren.
# : Til konvertering fra decimal til hex. og binær.
$ : Til konvertering fra hex til decimal og binær.
% : Til konvertering fra binær til decimal og hex.
F7 : Directory læses ind over skærmen.
FS : Kan her loader fra den dir, som tages med F7.
L" : Kan loade et program ind i et bestemt område.
```

Fig. 7

```
CTRL + RUN/STOP + F1 - Hardcopy 1:1 Normal
CTRL + RUN/STOP + F3 - Hardcopy 1:2 Stor Normal skrift
CTRL + RUN/STOP + F5 - Hardcopy 1:1 Reverse
CTRL + RUN/STOP + F7 - Hardcopy 1:2 Stor Reverse
```

VIVE LA DIFFERENCE!

Høj præcis design

Nej, vi er ikke begyndt at sælge franske biler. Men hos R.B. har vi altid sat en ære i at være anderledes. Derfor leverer vi ikke kun pr. postordre. Vi har også udsalg fra vort showroom her i Søborg, hvor du er velkommen til at besøge os. Bare ring inden du kommer - så er vi sikker på at kunne betjene dig bedst muligt.

AMIGA

AMIGA 768 K-RAM, dansk version	11.995,-
AMIGA 880 Kb ekstra diskst.	3.695,-
AMIGA Sidecar	9.495,-
AMIGA RAM-ekspansion, 256 K	1.695,-
AMIGA RAM-eksp. til Sidecar	595,-

ALLE AMIGA PRISER ER SELVFØLGELIG
INCL. MOMS

PRINTERE:

STAR GEMINI 160, bred valse (A3)	2.995,-
STAR NL-10 incl. interfaceboks	4.995,-
STAR NL-10 arkføder, meget lækker	1.995,-
STAR NB-15, 300 cps, ægte L.Q.	15.995,-

JUKI 5510, 180 cps, NLQ - lækker! RING
JUKI 5520, som 5510 men med farver! RING

NEC PINWRITER P6, 216 cps, L.Q. excl. moms	8.750,-
NEC PINWRITER P7, som P6 bred valse, excl. moms	11.450,-
NEC PINWRITER P5, 264 cps, L.Q. excl. moms	19.100,-

CENTRONICS GLP, 100 cps 3.495,-

**OBS!! GRATIS printerkabel medfølger ved
køb af printer - kun hos R.B.!!**
(værdi af printerkabel 250,00-350,00 kroner)

ADVANCE PC

Alle ADVANCE PC leveres med en betalt servicekontrakt (700 og 900 modellerne endda med 8-timers tilkaldeservice!), tekstbehandling og MS-DOS V3.1 samt DANSK brugervejledning. Alle ADVANCE-priser excl. moms.

ADVANCE POPULÆR 500 1 floppy 6.995,-
ADVANCE POPULÆR 500 2 floppy 8.995,-

ADVANCE PLUS 700 2 floppy, Turbo 12.995,-
ADVANCE PLUS 700 m/harddisk . 19.995,-

ADVANCE ACCEL 900 AT m/6, 8 og 10 Mhz.
Markedets hurtigste AT-kompatible!

Fra KUN 19.995,-

Ingen anden PC'er er så sikker som ADVANCE: Fejlprocenten er 0,86%! Derfor tør vi binde en betalt servicekontrakt i halen på hver eneste ADVANCE PC, vi sælger. Så hvis du ikke har tid og lyst til at undvære din PC'er 2-3 måneder om året til »garantireparationer« - så køb en ADVANCE PC!

TILBEHØR:

UNIVERSAL MODEM til C-64	1.095,-
MULTI MODEM (MIRACLE) til C-64	1.695,-
COMCO PC MODEM 1200/1200	3.650,-
	+ moms
COMCO PC MODEM 2400/2400	5.200,-
	+ moms

MULTITECH 14" s/h high-resolution display monitor til rigtig seriøse PC-folk. Flad skærm og ergonomisk vippe/drejefod.

Excl. moms 2.495,-

CLICK-ART

NYHED!!

Programmet der udskriver reproklar sats direkte på din matrixprinter. Et regulært »typografi« program, perfekt til alle opgaver med f.eks. prislister, kataloger, programmer, opslag m.v. Ring og aftal en demonstration!!

Excl. moms 3.650,-

KONTOKØB/LEASING:

Ring.

LEVERING: Vi sender overalt - også til Gronland/Færøerne. Alle priser (undtagen NEC og Advance) er incl. 22% moms. 1 års fuld, autoriseret garanti på alle varer.

GRATIS UDBRINGNING

Morgen, miiddag og aften ...
i postnr.-område 1000-2500 og 2700-2900 ved køb for over kroner 500,00.



Sønderdalen 57 · Postboks 128 · 2860 Søborg
Tlf. 01 56 43 00 · Mandag-fredag 09:30-19:30

Gyldne spil



Richard er U.S. Golds PR mand. Og han kan sit job.

Opskriften på succes hedder i England U.S. Gold. Det fastslår "COMputers" Henrik Bang efter at have aflagt firmaet en visit. Nu har vi besøgt både Hewson, Ocean og Gremlin, så hvorfor ikke fortsætte helt op mod den gyldne top.

For os alle, står guld vel som symbol for et af de mest værdifulde og ædle metaller der findes. Det er også det U.S. Gold spiller på, og har levet op til.

Gennem at bringe os en række spil, der for spiffreaks rundt omkring i verden, alle har været små guldklumper, lige til at putte i computeren.

Derudover ligger der noget symbolisk i lige netop guldet, for alle amerikanere. (U.S. Gold har meget nær tilknytning til amerikanske producenter). De har jo alle væretude for denne fanatiske og ofte sindssyge kamp, for at få fat i det ædle metal.

Så derfor lad os med det samme slå fast, at U.S. Gold er ENGELSK hele vejen igennem. De har så bare formået at slå igennem til U.S.A., med frækhed, gå-på-mod og et godt navn. (Det er måske et forsøg på at liberalisere guldet, så det kan blive hvermandseje. I sandhed en ægte engelsk-lord tanke).

Sådan startede det

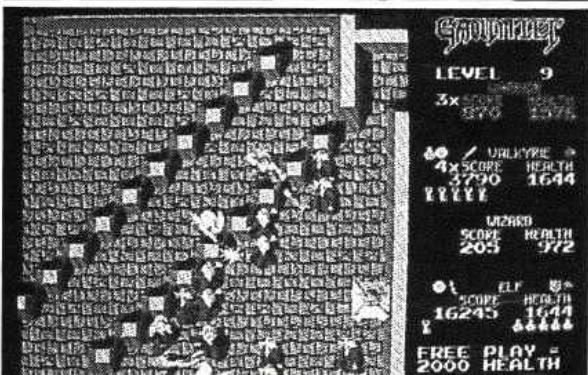
U.S. Gold All American Software, blev født i det herrens år 1982. Manden bag hele imperiet er Geoff Brown (se billedet af den travle herre), der har gjort U.S. Gold til hvad det er i dag. Det hele startede dengang hjemmekomputerne endnu ikke rigtigt var noget særligt.

Ingel vidste endnu noget om den udvikling der skulle komme som et brag for databranchen. Men Geoff Brown havde en anelse om det. Han er skyld i, at U.S. Gold dengang var parat til at tage sig af en bunke skrigende menneskers forventninger. Absolut en af de ting der har gjort U.S. Gold konkurrensedygtig, og er en af grundene til at U.S. Gold i dag ligger på toppen af softwarekagen. Geoff Brown var godt klar over at han skulle holde øjnene åbne.

Hvor kan man henvende sig hvis det er teknologiske fremskridt vi skal have fat i? Hvor ellers, end i det forjættede U.S.A.

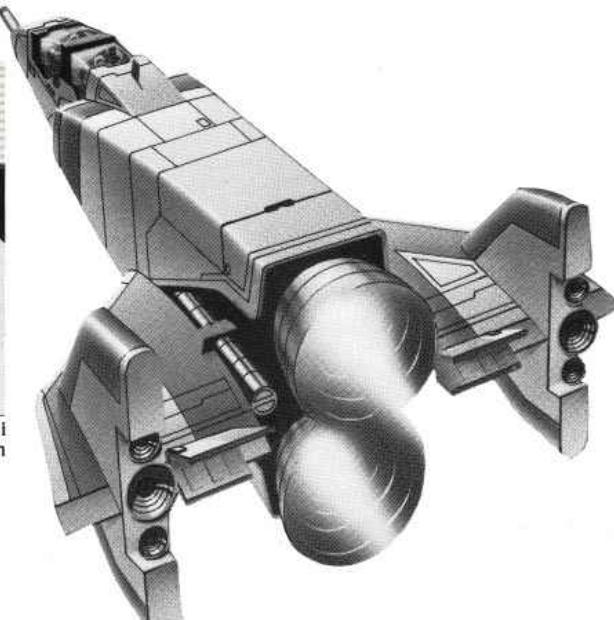
Fra ide til realitet

Geoff Brown, havde i meget lang tid studeret det amerikanske marked, og forudså hurtigt hvilken vej det ville bære. Han var sikker på at Commodore 64 ville blive folkecomputeren i England, ligesom den var på vej til at blive noget stort i U.S.A. Geoff tog ikke fejl. Han vidste også, at hvis han ville have succes skulle der sattes på noget populært. Så det lagde han an på. Geoff var ikke dum, og kunne godt se hvor guldet blev skovlet ind i spillebranchen. Hvad er mere nærliggende end at lave kassette-spil ud af spillehals-spillene. Spillemaskinerne der dengang tørte





Geoff Brown - til daglig direktør i U.S. Gold, og manden bag ideen med firmaet.



Et af U.S. Golds kommende Arcade-hits hedder Xevius.



Master of the Universe - tegnefilmen der oversættes til 64'er.

Gauntlet er nu kommet i 64'er version.



Han var absolut ikke langsom til at få firmaerne i U.S.A. med på ideen. De amerikanske firmaer var bestemt heller ikke langsomme til at hoppe med på vognen. Mange af de softwarehuse vi stadig hører om, med tilknytning til U.S. Gold var blandt de første til at springe til. Der er tale om firmaer som Datassoft, Sega, Microprose, Strategic Simulations Inc og Access software. Med disse firmaer i baghånden var der lagt en god og solid obund.

U.S. Gold og Centresoft

Geoff og hans kone Anne, der nu begge er engageret i U.S. Gold, er DET ledende softwarehus i England. Centresoft er DEN ledende softwaredistributør i England. Alt dette af en tidligere matematiklærer, Geoff Brown.

Centresoft distribuerer ca. 6.000 spil pr. dag. Dette tal bliver hentet fra omkring 50 softwarehuse fra hele England, der alle laver software til U.S. Gold. Heriblandt kan nævnes navne som Gremlin, Ocean, Melbourne House, Activision og Elite. Centresoft har det største etablerede forhandlernet i England overhovedet.

Forhandlernet omfatter mere end 900 faste forhandlere af deres produkter.

Reklamen en vigtig faktor

Reklamen og et image uddel til, er to meget vigtige magtfaktorer, hvis de spilles rigtigt. U.S. Gold er blevet et slags varemærke for gode spil. Der er ikke ændret ved logoet. Så godt som alle kender det. Mange køber programmerne alene på grund af navnet, og bliver sjældent skuffet. Det er da heller ikke småting der bliver ofret, med henblik på annoncering af hvert spil. Der bliver annonceret mindst en helide-farveannonc for hvert eneste ene spil. U.S. Gold lancerer (Skema 1.).

Der bliver lavet farvebrochurer, klistermærker samt en masse andet almindeligt salgsmateriale.

Der er en hel Public Relations afdeling der konstant sidder parat til at tage sig af de kunder der måtte have noget at spørge om. Selve kunde-supporten betyder også en fantastisk masse. U.S. Gold, tager sig også af Public Relations, salg og marketing for en lang række mindre softwarehuse i England. Desværre var det ikke muligt at få oplyst hvilke softwarehuse der var tale om her.

Ocean - en afdeling af U.S. Gold

Når vi siger at U.S. Gold er det største softwarehus i England, så dæk-

millioner af lommepenge fra de frædende vilde unge amerikanske børn. En ny tid var begyndt.

Spyttede spil i spandevise

U.S. Gold kunne sælge konverteringer af de kendte spillehal-spil, til langt under den pris det ville koste at lave high-score på sådan en maskine. Ingen med hjernen på det rette sted, ville poste flere penge i sådan en maskine hvis man kunne få akkurat det samme derhjemme vel? Det var netop det de unge mennesker sagde til sig selv. Den amerikanske ungdom hoppede i med begge ben, og købte hjemmecomputere. Det eneste der i først omgang havde afholdt de unge englændere fra at gøre det samme, var priserne på spillene. Prisen på en sådan konvertering lå usandsynligt højt, hvis den skulle bringes hjem fra U.S.A. Her trådte U.S. Gold ind, og bragte den engelske ungdom netop hvad der var brug for.

Billig software i England

Geoff Brown havde alle forudsætninger for at starte et firma som U.S. Gold. Han havde allerede været i branchen et godt stykke tid, og havde opnået en række gode kontakter. Han ejede nemlig Centresoft, en af de helt store distributører, såvel dengang, som i dag. Centresoft importerede dengang kun Atari-spil fra U.S.A. Geoff var altså allerede inde i terminologien, og ville ikke have svært ved at tage andre produkter hjem.

Gylde spil

ker det over en magtfuld faktor. Ocean Software (læs rapporten fra Ocean i "COMPuter" nr. 6/86, hvis du vil vide mere), er ejet af U.S. Gold. Måske ikke udadtil, men det kan du verificere på Skema 3. Geoff Brown har også en finger med i spillet hos Gremlin, et andet kendt softwarehus i vækst, som vi besøgte i "COMPuter" nr. 7/86. U.S. Gold er i det hele taget skyld i at mange ellers ukendte softwarehuse er blevet internationalt anerkendte. Men du ser ikke altid U.S. Golds "ansigt" bag spillet. Det vil jo ikke være sjovt hvis der ikke var nogen konkurrence.

Ocean gennem U.S. Gold

Tilbage til Ocean, der i dag har markeret sig som det ledende softwarehus i England. Ocean Software gjorde det - gennem U.S. Gold, muligt for mange amerikanske softwarehuse, at komme langt videre end de nogen sinde havde turdet håbe på.

Mange amerikaner var sværgede til Atari og Commodore 64, som de sikre spilmaskiner. Det blev så muligt gennem Oceans suveræne programmer, at lave udgaver til langt flere computermærker. Selv blandt andet Skema 2. Det er Oceans skyld, at Spectrum versionerne af Spy Hunter, Raid over Moscov og Impossible Mission blev No. 1 hits på den engelsk hitliste. Selv salget på Amstrad og BBC versioner er nu begyndt at sælge og få placeringer på Hitlisten. Alt dette takket være Ocean Software. Det er faktisk således, at U.S. Gold på nuværende tidspunkt ikke har nogen fastsattede programmer. De anvender for tiden hovedsageligt programmer fra Gremlin.

Alt under samme tag

Åb. And. Samme dag
Noget af det der kunne være rygter, omkring U.S. Gold, Gremlin og Ocean, kan vi nu få verificeret. Hvis du vil have samling på tingene, kan du se hvordan alt administreres oppefra. U.S. Gold holder det ikke som nogen hemmelighed, se selv på Skema 3. Det viser på en nem skitse hvordan det hele hænger sammen.

Skemaet viser som du kan se, gan-

ske rigtigt at der er sammenhæng mellem U.S. Gold, Centresoft, Gremlin og Ocean.

Det bliver alt sammen administreret af et holdingselskab, der hedder "Woodward Brown Holdings". "Woodward Brown Holdings" er ejet af Geoff Brown, Anne Brown, David Ward og Jon Woods. Herfra sker styring og administration mellem de forskellige firmaer. Du kan samtidig se, hvilket årstal, de forskellige afdelinger blev stiftet. Grunden til at tallene på nogle af afdelingerne ikke stemmer overens med tal, opgivet tidligere i

stisk stærkt medie, der henvender sig til den købestærke ungdom. Prøv selv at se hvor mange gange et virkelig stort softwarehus kan nå at placere sig:

I løbet af 1985 havde U.S. Gold mange topplaceringer på Top tyve-listen. Spectrum-spil var placeret 7 gange, Amstrad-spil 3 gange, BBC-spil en gang og Electron-spil en gang. Samtidig blev Commodore 64 placeret 22 gange og Atari 9 gange. Det kan man da kalde resultat. U.S. Gold har i alt placeret sig på Top tredive-listerne 68 gange. Deraf var 12 af dem placeret som

Iedende i England. Naturligvis resulterer det også i at der omsættes noget. U.S. Gold kunne påvise et overskud der oversteg 8 millioner pund, i 1985. En pæn slat, eller hva?

Så skal det da også indskydes at det ikke kun er klejner der bliver brugt på annoncering.

Store tal hos
U.S. Gold

Kan du forestille dig hvor mange kasserter det er blevet til gennem tiderne. Det er noget der ligner 1.6 millioner kasserter. Derudover har de produceret 200.000 diskette-baserede spil (se i øvrigt Skema 2). Det udgjorde at U.S. Gold i 1985 havde 16.8% af det samlede engelske spilsalg. Vi kan nævne at dem der kom tættest på var Ocean Software, med 11%, og hvis vi regner Imagine delen med, kommer de på 15%. Det er heller ikke nok til at slå U.S. Gold. Den næste i rækken var så Gremlin, der ikke oversteg 2.7% af det samlede spilsalg. Det samlede produkt, beregnet ved utsalgsprisen runder de 85.000.000 pund. Så kan du jo selv sidde og dele ud på de forskellige.

Sker der noget nyt

Ja, det kan vel næsten ikke undgås, at der skal ske noget når vi nu har set så mange prangende tal. Der er da også en el på vej. Vi kan da kort nævne 7 titler du kan holde øjnene åbne efter.

U.S. Gold tegnede for kort tid siden kontrakt med et nyt softwarehus, Mattel Inc. Denne aftale har givet resultat i spillet "He-Man and the Masters of the Universe".

He-Man er det første spil i en lang række spil i serien. Der alle vil handle om hovedpersonen He-

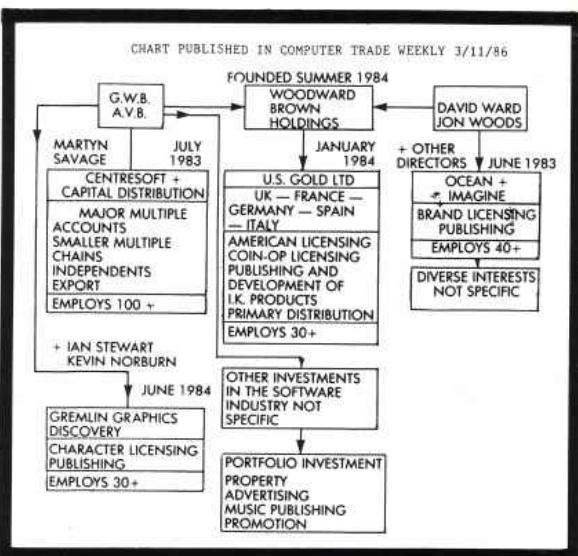


U.S. Gold regner selv med fede indtægter på Breakthru - men de snyder kunderne ved at vise screens fra den ægte arcade version - fy!!

denne og foregående artikler, kan skyldes at de sætter datoerne ud fra den dag omvæltningen skete. Du "studser" sikkert også over talene på de ansatte, og det med god grund. De tal jeg har fået opgivet hos Ocean og Gremlin har også omfattet nogle af de "eksterne" U.S. Gold programmører/ansatte. Du kan da også se, at U.S. Gold eller skal vi sige "Woodward Brown Holdings", iaver langt andet end bare spill. De tager sig af industri-investering, musikudgivelse, PR, og meget meget mere.

Medierne vigtige

Medierne vigtige
De gratis medier er også fantastisk vigtige for U.S. Gold. Det er en anerkendelse af deres software, når de kommer på Hitlisterne. Samtidig er hitlisterne et fanta-



Man, og en "fyr" kaldet Battle Cat. De skal ustændeligt kæmpe mod "The Evil Skeletor", hvem det så end er.

He-Man er en slags Rum-Robin-Hood. He-Man beskytter de fattige og kæmper mod det onde. Han er en sej beskytter af byen Eternia, som "The Evil Skeletor" og en af hans kumpaner vil overtage. Deres eneste hindring - He-Man, og det er en stor mundfuld.

Disse navne, samt en lang række andre, er personer der allerede er på toppen i fjernsyn og feature film. U.S. Gold konverterer alt engang, og propper heltene på plads i computeren.

Det første spil i rækken (se titlen ovenfor), vil kunne købes både som Adventure og Arcade spil. De lanceres her i december måned til engang i januar 1987, hvor vi skulle have samtlige versioner af første del af "He-Man and the Masters of the Universe".

Blandede bolsjer

He-Man er ikke det eneste vi får at se. Xevious er et hårdt Arcade Action spil. Spillet handler om nogle "Xevious Aggressors", du skal holde fra at invadere din planet. Det gøres bedst med et modangreb, og det resulterer i fed action. Du skal kæmpe dig gennem hård flak, bombardementer fra jorden i en "find og ødelæg" mission. Det er efter sigende ikke nemt overhovedet. Hold øje med Xevious. Når du er træt af at turme rundt i rummet, kan du tage en spændende sejtur der skulle udfordre dine evner til det yderste. Spillet hedder "America's Cup Challenge", som tester dine evner i det våde element, hvor ikke et øje et tørt efter dette spil.

Du skal styre en 12 m lang yacht. Der er 3 levels og du kan vælge mellem 1 eller 2 spillere. Spillet stiller ellers samme krav til dig, som du kan komme ud for i et sådant race, hvad navigation og strategi angår. Nu kan du ellers sejle i din egen "sø".



U.S. Golds nyeste spil, Kayleth.

Skema 1

At det ikke er helt billigt at være de største, kan vi blandt andet se her. Vi viser annonceringsudgifterne i 1985. For England U.S. Gold afdeling alene. Priserne er i engelske pund.

Januar	23.000
Februar	28.000
Marts	29.000
April	32.000
Maj	23.000
Juni	30.000
Juli	32.000
August	24.000
September	28.000
Oktober	27.000
November	37.000
December	36.000
I alt i 85 - Pund	349.000

Skema 2

Det giver et godt indtryk, at se lidt på tallene fra U.S. Golds lanceringer fra jan. 85, og frem til november 1985, fordelt på de forskellige maskiner.

Commodore spil	1.300.000
Spectrum spil	403.000
Atari spil	163.000
Amstrad	53.000
Electron	12.000
BBC	11.000
Stk. spil i alt	1.942.000



Adventure skal vi have noget af også. "Temple of Terror" er et spændende spil fra Adventuresoft, baseret på en historie af Ian Livingstone (måske efterkommer af Dr. af samme navn). Skyerne trækker sammen om den unge Malbordus. Hans opgave er at samle 5 drage artefakter, der gennem de sidste mange århundreder har været gemt i den glemte by - Vators, et sted i dødningehoved-ørkenen. Hver eneste dag bringer ham nærmere, og du er den eneste der kan stoppe ham.

Den mission er at nå den glemte by før Malbordus, og ødelægge de skatte han søger. Men pas på, for hvert eneste skridt du tager, kommer du nærmere mod dommedag. Fra Adventure til Coin Up-conversion. U.S. Golds specialitet. Med spillet "Break Thru" kommer der fart over feltet. Historien er som følger.

En PK430 er blevet stjålet fra dit fædreland. En PK430 er et af verdens mest avancerede jagerfly. Det er din opgave at få det tilbage. I dit tekniske vidunder af en bil, skal du sejle gennem farlige bjergområder og øde prærier tværs over bombede broer og ind i byen, mod lufthavnen. Modstanderne er godt forberedt med tanks, jeeps, landminer og flammekastere. Du er helt alene. Et højspændings Arcade coin-up fra Dataeast. Hold øje med det. For det ser ud til at blive et af de allerfedreste games set til 64'eren. Sidst men ikke mindst i nyhederne til vores elskede hjemmedatamater, er Super Huey II. En fortsættelse på spillet Super Huey (den havde du aldrig gættet vel?). En simulation der propper dig direkte ind i kommandostøp over 50 displays, porte og indikatorer. Når du har lært dig noget af det, kan du kaste dig ud i op til 6 forskellige redningsaktioner. Super Huey II er en blanding af adventure og action samt en førsteklasses Simulation. Sky High!

Lidt til PC'eren

Til alle jer der også har en Commodore PC'er, er der også en række nyheder fra U.S. Gold. De er nemlig for alvor gået ind i spilproduktion til disse maskiner. Her er et par titler du kan holde øje med. Strip Poker, Arcade som Dig Dug og Pac Man, Temple of Terror (adventure), Ultima III (et hot arcade adventure), Cross check (et slattent spil til ordfanatikere), samt PS15 Trading Co., der sætter dig i rollen som rumkaptajn for en space-fighter engang i det 35. århundrede. U.S. Golds motto for denne række software: Mix business with pleasure!

Henrik Bang



HER ER DIN
FORHANDLER:

ABDALON DATA
2860 SØBORG
01 67 11 93

A.M. ELEKTRONIK
8900 RANDERS
06 44 15 40

BETAFON
ISTEDGADE 79
1650 KØBENHAVN V.
01 31 02 73

BMP DATA
POSTBOKS 41
3330 GØRLØSE
02 27 81 00

DATA PLUS
BOKS 17
8970 HAVNDAL
06 47 06 21

LEG & HOBBY
JERNBANEGLADE 42
9460 BROVST
08 23 10 98

POULSEN
COMPUTER CENTER
CITY 2, 304
02 99 09 77

ÅGÅRD DATA
2630 TÅSTRUP
02 99 32 21

3SSS SOFTWARE
ÅTOFTEN 101
2990 NIVÅ
02 24 37 77

ALT UNDER EN HAT

72K ROM BANK 448.00

Eet modul med det hele:

4 tape turboer. 1 disk turbo. Datasette justering, der kan justere et hvilket som helst bånd til din datasette! 1 disk monitor, hvor du kan ændre alt ned til den enkelte byte. 1 turbo directory, der bringer orden på dine disketter. 1 flash coder, der beskytter dine programmer mod ændringer. 2 kopi programmer til enkelt filer eller hele diskettesider. 1 D/C masinkodemonitor, hvor du kan kopiere og ændre computerens tegnsæt og sprites (direkte på bit niveau). Ialt 13 hovedprogrammer og flere end 75 underprogrammer!

Merlin C + Interface 948.00

til din Centronics Printer.

Dumper Grafik og er kompatibel med Wizawrite.

DISKETTE TURBOER:

Turbo Trans 200×load + 256K bytes 2198.00

Turbo Trans 200×load + 512K bytes 2598.00

Turbo Trans copy system 198.00

Mach 71 til PC-128 og 1571 30×load 1398.00

Mach 71 til PC-128D 30×load 1798.00

Dela Dos 8×load & 8×save 419.95

EPROMBRÆNDERE:

Dela 1 op til 16K bytes + software på dansk 498.00

Dela 2 op til 32K bytes + software på dansk 678.00

Merlin PP-64 op til 64K bytes software på modul 1248.00

Quickbyte 2 (Versio 2.3+) op til 128K bytes 1495.00

EPROMKORT:

65K bytes Epromkort med modulgenerator 238.00

256K bytes Epromkort med modulgenerator 568.00

1 megabytes Epromkort med modulgenerator 678.00

Merlin universalkort 8K/16K/32K med omskifter 278.00

Dela-mo modulkort 8K eller 16K eproms 39.95

16K bytes ram kort 339.50

IC-tester tester næsten samtlige kredse fra 74'er serien 628.00

Er typenummer visket væk? No problem IC-testeren giver dig svaret lynhurtigt!

SpeedDos adapter kabel 104.00

Brug SpeedDos uden at blokere userporten!

Userport Expander 143.00

Det nye "motherboard" for userporten. Tillader tilslutning af 3 forskellige ting samtidig!

Dela CPM modul 728.00

Gør din Commodore til en z80 computer. 2 MHz clockfrekvens og kompatibel til SpeedDos og lignende turboes.

POWER CARTRIDGE det nye dynamit modul 695.00

Med masser af nye muligheder og ordrer. Testet i Soft med bl.a. følgende kommentar: "Alt i alt er Power et virkelig godt bud til sine 695 kr. Faktisk er Power et stort hestehoved foran sin konkurrent The Final Cartridge".

D/C TRADING

HARDWARE

C-16 PLUS/4 tips



Lad os starte med nogle nyttige tips til lidt af hvært:

En læser har, i frustration over spørgsmålstegnet når han bruger INPUT, sendt os et 15 linier langt program til omgåelse af denne irriterende detalje. Men det kan gøres endnu kortere:

POKE 19,0

Fjerner spørgsmålstegnet, og
POKE 19,1

Stiller tilbage til normalt.

Har du oplevet, at folk som prøver dine programmer, i et forsøg på at få dem til crashe, hamrer vildt på tastaturet. Eller er du ved at designe et program til børn under 3 år. Så vil **POKE 65290,163**

Måske hjælpe dig, da det spærre tastaturet fuldstændigt (værdien 162 slår tasterne til igen).

POKE 775,252

Medfører, at din computer resetter, hvis du forsøger at liste programmet.

Ram-split

De fleste computerfolk har på et eller andet tidspunkt følt den begrænsning som de fleste mikrodatalamater har: Der kan kun være eet program i hukommelsen ad gangen. Hvis dette har generet dig meget, har du indtil nu været nødsaget til at købe en Amiga, for at løse det problem.

Men kan du ellers undvære multi-taskningen, vil du med din investering i dette nummer af "Computer" have sparet adskellige

tusinder kroner.

RAM-SPLIT rutinen deler hukommelsen op i tre lige store dele til programmer, og desuden 4K til systemvariabler. I C16'eren er hver ramblok på 4K, og i +4'eren hele 20K. Programmet der i øjeblikket er ved at blive indtastet, run'et eller i det hele taget bearbejdet, ligger i blok 0.

Først loader eller indtaster du dit program, hvorefter du kan gemme det i blok 1 eller 2, ved et tryk på F4 eller F5. For at ændre eller bruge programmet, er du nødt til at hente det ned i blok 0, og dette kan gøres ved et tryk på F1 eller F2, hvor du desuden får at vide, hvor meget det fylder.

Af hensyn til de ret store forskelle på C16 og +4 på dette område, har jeg været nødt til at lave to listeninger.

Lars Andersen

Poke'ene i begyndelsen af programmet er:

2040,128: MSB (More Significant Bit) for RAM/ROM
55 og 56: Pointer for højeste adresse brugt af BASIC (Ramloftet sænkes).

Lysavis

På opfordring fra Lasse W. Jensen, Roskilde, bringer vi her LYSAVIS V2.0, som ikke er en lysavis i sig selv, men en rutine der ændrer den maskinkoderutine, vi bragte i "COMputer", nr.5 1986.

Først loader du din gamle LYSAVIS og run'er og new'er den. Derefter indtaster du LYSAVIS V2.0, og lægger så meget tekst du har lyst til, ind som datalinier, som skal afsluttes med et pund-tegn. Nu kan du så run'e og new'e LYSAVIS V2.0, og den kører videre.

```
10 REM *** C-16 RAM-SPLIT ***
20 POKE2040,128:POKE55,250
30 POKE 56,31
34 FOR N=1 TO 7:KEY N,"":NEXT
40 KEY 1."SYS1809"+CHR$(13)+"?"+CHR$(34)
)+"(CLR) PRG 1: FRE:""+CHR$(34)+"":FRE(0)
"+CHR$(13)
50 KEY 2."SYS1871"+CHR$(13)+"?"+CHR$(34)
)+"(CLR) PRG 2: FRE:""+CHR$(34)+"":FRE(0)
"+CHR$(13)
60 KEY 4."SYS1685"+CHR$(13)+"PRG 0 -> R
AM 1(DOWN)"+CHR$(13)
70 KEY 5."SYS1747"+CHR$(13)+"PRG 0 -> R
AM 2(DOWN)"+CHR$(13)
80 FOR I=1630 TO 9999
90 READ A:IF A=999 THEN END
100 POKE I,A:NEXT I
110 DATA 162,0,189,255,94,157,0,0
120 DATA 232,224,99,208,245,96,234,234
130 DATA 234,234,173,163,95,141,64,16
140 DATA 238,113,6,208,3,238,114,6
150 DATA 238,116,6,208,3,238,117,6
160 DATA 173,116,6,197,49,208,227,173
170 DATA 117,6,197,50,208,220,96,169
180 DATA 31,160,251,141,101,6,140,100
190 DATA 6,169,0,141,97,6,141,98
200 DATA 6,32,94,6,169,32,160,95
210 DATA 141,117,6,140,116,6,169,0
220 DATA 160,16,141,113,6,140,114,6
230 DATA 169,6,160,113,141,136,6,141
240 DATA 143,6,140,135,6,200,140,142
250 DATA 6,32,112,6,96,169,47,160
260 DATA 246,141,101,6,140,100,6,169
270 DATA 0,141,97,6,141,98,6,32
280 DATA 94,6,169,48,160,90,141,117
290 DATA 6,140,116,6,169,0,160,16
300 DATA 141,113,6,140,114,6,169,6
310 DATA 160,113,141,136,6,141,143,6
320 DATA 140,135,6,200,140,142,6,32
330 DATA 112,6,96,169,31,160,251,141
340 DATA 98,6,140,97,6,169,0,141
350 DATA 100,6,141,101,6,32,94,6
360 DATA 169,16,160,0,141,117,6,140
370 DATA 116,6,169,95,160,32,141,113
380 DATA 6,140,114,6,169,6,160,116
390 DATA 141,136,6,141,143,6,140,135
400 DATA 6,200,140,142,6,32,112,6
410 DATA 96,169,47,160,246,141,98,6
420 DATA 140,97,6,169,0,141,100,6
430 DATA 141,101,6,32,94,6,169,16
440 DATA 160,0,141,117,6,140,116,6
450 DATA 169,90,160,48,141,113,6,140
460 DATA 114,6,169,6,160,116,141,136
470 DATA 6,141,143,6,140,135,6,200
480 DATA 140,142,6,32,112,6,96,999
```

READY.

```
10 REM *** +4 RAM-SPLIT ***
20 POKE2040,128:POKE55,255
30 POKE 56,94
35 KEY 1."SYS1809"+CHR$(13)+"?"+CHR$(34)
)+"(CLR) PRG 1: FRE:""+CHR$(34)+"":FRE(0)
"+CHR$(13)
36 KEY 2."SYS1871"+CHR$(13)+"?"+CHR$(34)
)+"(CLR) PRG 2: FRE:""+CHR$(34)+"":FRE(0)
"+CHR$(13)
37 KEY 4."SYS1685"+CHR$(13)+"PRG 0 -> R
AM 1(DOWN)"+CHR$(13)
38 KEY 4."SYS1685"+CHR$(13)+"PRG 0 -> R
AM 1(DOWN)"+CHR$(13)
39 KEY 5."SYS1747"+CHR$(13)+"PRG 0 -> R
AM 2(DOWN)"+CHR$(13)
40 FOR I=1630 TO 9999
50 READ A:IF A=999 THEN END
60 POKE I,A:NEXT I
1000 DATA 162,0,189,255,94,157,0,0
1010 DATA 232,224,99,208,245,96,234,234
1020 DATA 234,234,173,163,95,141,64,16
1030 DATA 238,113,6,208,3,238,114,6
1040 DATA 238,116,6,208,3,238,117,6
1050 DATA 173,116,6,197,49,208,227,173
1060 DATA 117,6,197,50,208,220,96,169
1070 DATA 94,160,255,141,101,6,140,100
1080 DATA 6,169,0,141,97,6,141,98
1090 DATA 6,32,94,6,169,95,160,99
1100 DATA 141,117,6,140,116,6,169,0
1110 DATA 160,16,141,113,6,140,114,6
1120 DATA 169,6,160,113,141,136,6,141
1130 DATA 143,6,140,135,6,200,140,142
1140 DATA 6,32,112,6,96,169,173,160
1150 DATA 254,141,101,6,140,100,6,169
1160 DATA 0,141,97,6,141,98,6,32
1170 DATA 94,6,169,174,160,98,141,117
1180 DATA 6,140,116,6,169,0,160,16
1190 DATA 141,113,6,140,114,6,169,6
1200 DATA 160,113,141,136,6,141,143,6
1210 DATA 140,135,6,200,140,142,6,32
1220 DATA 112,6,96,169,94,160,255,141
1230 DATA 98,6,140,97,6,169,0,141
1240 DATA 100,6,141,101,6,32,94,6
1250 DATA 169,16,160,0,141,117,6,140
1260 DATA 116,6,169,99,160,95,141,113
1270 DATA 6,140,114,6,169,6,160,116
1280 DATA 141,136,6,141,143,6,140,135
1290 DATA 6,200,140,142,6,32,112,6
1300 DATA 96,169,173,160,254,141,98,6
1310 DATA 140,97,6,169,0,141,100,6
1320 DATA 141,101,6,32,94,6,169,16
1330 DATA 160,0,141,117,6,140,116,6
1340 DATA 169,98,160,174,141,113,6,140
1350 DATA 114,6,169,6,160,116,141,136
1360 DATA 6,141,143,6,140,135,6,200
1370 DATA 140,142,6,32,112,6,999
```

READY.

```
10 REM *** LYSAVIS V2.0 ***
20 INPUT"INDTAST TEKSTENS STARTADRESSE":A
30 IF A>4096 THEN POKE 56,INT((A-1)/256):POKE55,A-1-PEEK(56)*256
40 HI=INT(A/256):LO=A-(HI*256)
50 POKE1631,LO:POKE1632,HI
60 POKE1638,LO:POKE1643,HI
70 POKE1648,LO:POKE1649,HI
80 REM *** DATALOADER RUTINE:
90 READA$ 
100 FOR I=1TOLEN(A$)
110 L=ASC(MID$(A$,I,1))
120 IF L=92 THEN POKE A,L:SYS 1743:END
130 IF L=64 THEN POKE A,L-64:A=A+1:GOTO 150
140 POKE A,L:A+A+1
150 NEXT I
160 GOTO 90
170 DATA "TEKST : BLA BLA BLA OSV. "
```

READY.



COMPUTERE OG TILBEHØR A LA CARTE

COMPUTERE

Commodore 64	1995.-	pr. md.
Commodore 128	2995.-	200.-
Commodore 128D	6495.-	360.-
Commodore PC 10 II ^{ex} ^{moms}	15400.-	
Commodore PC 20 II ^{ex} ^{moms}	25400.-	

DISKETTESTATIONER

Commodore 1541	2395.-	200.-
Commodore 1570	2985.-	200.-
Commodore 1571	3495.-	200.-

PRINTERE

Commodore 803 printer	KUN 1995.-	
Microscan MS 15 skønskriftsprinter.		
Seriell/Parallel/CBM 64/128.. KR. 3995.-		
Superprinter Seikosha		
SP 1000	KR. 3995.-	
Citizen 120D	KR. 3495.-	

DIVERSE

Disk Dobler Tang	39.-	
Diskettebox til 40 stk.	199.-	
Diskettebox til 40 stk. m. lås	265.-	
Diskettebox til 80 stk.	265.-	
Reset stik	45.-	
User Port stik	45.-	
Disketter dobbelt-sidet		
10stk.	695.-	
Videotex Modul 75/1200		
NYHED: Dolphindos 2.0		
Hurtigloader 202		
Blokke på kun 4 sek.	985.-	200.-
Copy 2000	148.-	
Turbo 2000	398.-	

Se her!

FABELAGTIGE AMIGA

- Computeren som alle har udråbt til at være den første i den helt nye generation af mediecomputere. Amigaen med den professionelle lyd, og den blændende grafik. Den kan blive din for kun

KR. 11.995 incl. moms og 256 K ekstra RAM og Monitor.



INTERFACE/MODEM

Handic Modem	1895.-	200.-
75/1200-300/300	incl. software	
Commodore RS2323	335.-	
Handic RS232	675.-	
Betafon Centronic Interface	995.-	

Vær med på modem-dillen!

Det er drøn populært at bruge modems og datakom munikere med hinanden. Landet over åbner der i denne tid massivt af såkaldte "bulletin boards", hvor man kan lægge beskeder og hente programmer og anden nytigt information. Har du en Commodore 64 kan du selv være med.

Ring på Betafon's
DATABASE
på 01 24 17 70
og prøv selv

HOT STUFF

Gauntlet	KR. 198.-		
Startglider	KR. 275.-		
Hit-Pack	KR. 198.-		
Top Gun	KR. 198.-		
Hypaball	KR. 198.-	Arctic Fox	KR. 198.-
Cobra	KR. 198.-	World Games	KR. 198.-
Tracer	KR. 298.-	Winter Games	KR. 198.-

AMIGA-SPIL

Defender of the crown	569.-	
Balance of power	569.-	
Deja Vu	569.-	

(Læs den spændende test af Defender of the crown, i Computer nr. 1)

BETAFON

ISTEDGADE 79 · 1650 KØBENHAVN V

TLF. 01-31 02 73

SPECIAL TILBEHØR:

For de mere tekniske, har Betafon selv-følgelig hele udvalget i både DELA og WIESEMANN - Serien.

DELA

Eprombrænder, Dela1	498.-
Eprombrænder, Dela2	678.-
Epromkort, Dela Mo	39.95
Epromkort, 2.1	68.-
Epromkort, tomt print	45.-
Epromkort 4.1	138.-
Epromkort, tomt print	54.-
Epromkort 64K	238.-
Epromkort 256K	568.-
16Kram modul	339.50
IC-Tester	628.-
64Kram Floppy	648.-
Relækort	468.-
Digitalt in kort	248.-
Digitalt out kort	248.-
Kernal kort 5 m/omskifter	204.-
Kernal kort 5 u/omskifter	168.-
Kernal kort 5 tomt print	52.-
Kernal kort 1-4 m/omskifter	158.-
Kernal kort 1-4, tomt print	24.-
Kernal kort 3/128 m/omskifter	138.-
Kernal kort 3/128 tomt print	26.-
Kernal kort 2 u/omskifter	138.-
S/4 Modul	198.-
Modulgenerator	128.-
Userportadaptor	131.50
Motherboard	488.-
Vinkeladaptor print	53.50
Lyspen	188.-

WIESEMANN

Programmerbar kodeomsætter	1395.-
Printerbuffer/64K	1775.-
Printerbuffer/256K	5295.-
Centronics interface/buffer 8K	2855.-
Centronics interface/buffer 128K	7995.-
Centronics/C64 m. 8K buffer	1185.-
IEEE/Centronics interface	1695.-
IEEE/V24 bidirektionalt interface	5795.-
C64/Centronics m. 8K buffer	995.-
C64/Centronics 16CBMgrafik	825.-
Interface ml. 1 computer og 2 printere	2985.-
Interface ml. 2 computere og 1 printer	1295.-

Betafons Database

Har du fået modem, kan du ringe på Betafons database, og læse nyheder og/eller skrive sammen med andre brugere.

Ring på tlf.nr. 01 24 17 70.
300/300 - 1200/75 - 1200/1200 - 2400/2400 Baud.

Er du interesseret i at vide hvad Betafon ellers har tilbyde, så indsend kuponen nederst på siden.

JA TAK. Jeg vil gerne have tilsendt materiale ang. Betafons store udvalg af Commodore-tilbehør.

Navn.....

Adresse.....

Postnr..... By.....

CP/M

Vi fortsætter hvor vi slap sidste gang, med en genopfriskning af hvad CP/M egentlig er. Hæng på, mens Kasper Vad checker op på dette glemte operativsystem.

I sidste måned fortalte jeg historien om CP/M og nævnte de enorme softwareressourcer der er bag. Men det er utilfredsstillende at bruge CP/M programmerne, især hvis du ikke har noget kendskab til CP/M's opbygning. For at løse dette problem startede "COMputer" i sidste nummer en serie af artikler om CP/M operativsystemet, og i denne artikel vil jeg starte med at fortælle om CP/M's opbygning og virkemåde.

CP/M's opbygning

Der er flere CP/M bøger på markedet, specielt beregnet på Commodore 128, men det er desværre kun de færreste der virkelig beskriver hvordan CP/M egentlig fungerer. Derfor kommer her en kort beskrivelse af CPM 2.2 og CP/M Plus (Eller CP/M 3.0 der er det korrekte navn).

På 64'eren var det muligt at køre CP/M 2.2 med et specielt modul. Dette modul blev dog aldrig særlig udbredt. Det skyldtes simpelthen en masse problemer og restriktioner forbundet med implementeringen af CP/M, samt valget af diskdrev, på 64'eren.

Den mest udbredte version af CP/M er version 2.2 og jeg vil starte med at beskrive den. Det kan synes lidt tåbeligt at spilde plads på version 2.2, men da størsteparten af CP/M programmer er skrevet til 2.2, er der mening i det hele. Desuden kører næsten alle 2.2 programmerne uden problemer på 3.0 versionen.

Kort fortalt består CP/M af tre programdele: Basic Input Output

System (BIOS), Basic Disc Operating System (BDOS) og Console Command Processor (CCP). CCP'en og BDOS'en er stort set den samme på alle maskiner med CP/M 2.2. Derimod er BIOS'en skræddersyet til netop den type maskine du har. BIOS'en opgave er at fungere som et forbindelsesled mellem maskinens hardware og de programmer der køres på den. Når maskinen booter loades CCP'en og BDOS'en ind fra systemdisketten, og de arbejder på følgende måde: Når du i CP/M skriver en ordre, f.eks. TYPE, DIR, ERA o.s.v., modtager CCP'en orden og udfører den. BDOS'en er forbindelsesleddet mellem de programmer der bruges under CP/M. Skal der f.eks. læses til en disk, så gøres det via BDOS'en. BDOS'en modtager kommandoen og springer videre over i det maskinafhængige program i BIOS'en.

Både CCP'en og BDOS'en ligger i maskinens RAM, hvormod BIOS'en ligger i en ROM eller EPROM. Ved opstarten af systemet bliver BIOS'en dog kopieret op i toppen af maskinens RAM.

Du kan på tegning 1 se hvordan CP/M ligger organiseret i hukommelsen i en maskine med 64 Kbyte RAM. Forkortelsen TPA betyder Transient Program Area, og det er i den del af hukommelsen, programmerne der bruger, ligger. Bemærk at CCP'en ligger i TPA'en, hvilket betyder at CCP'en er et program på linie med andre programmer.

Når du i CP/M 2.2 beder maskinen køre et andet program, så bliver programmet loadet ind fra adres-

se 100H, og lagt oven i CCP'en. Resultatet er, at CCP'en skal loades ind hver gang et program har været inde i maskinen. Det var en maskine med 64 Kbyte RAM, men 128'eren har som bekendt 128 Kbyte RAM, så derfor er det version 3.0 der bliver anvendt. Oprindeligt findes CP/M 3.0 (Plus) i to udgaver. En nonbanked og en banked udgave. Den "nonbankede" udgave har kun 64 Kbyte RAM, men den "bankede" udgave kan kontrollere op til 1 Mbyte. Det er sidstnævnte udgave der er implementeret i en 128'er.

Memory banked CP/M

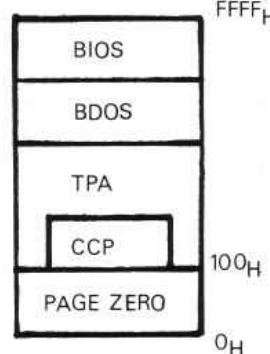
Der er flere fordele ved CP/M Plus, end blot det at have mere hukommelse, men muligheden for at have op til 1 Mbyte RAM er besnærende. Lad os betragte et CP/M Plus system med to banker.

På tegning 2 kan du se opbygningen. Den øverste del af alle bankerne er fælles, og fylder typisk 4-16 Kbyte. I fællesbanken som den kaldes, ligger den residente del af BDOS'en og BIOS'en, samt LRU bufferen. BDOS delen fylder ca. 1,5 Kbyte og BIOS delen ca. 1 Kbyte. LRU bufferen vender jeg tilbage til. Disse tre dele er de øverste stumper i fællesbanken. Nederst i fællesbanken begynder TPA'en, og i toppen af den ligger LOADER modulet.

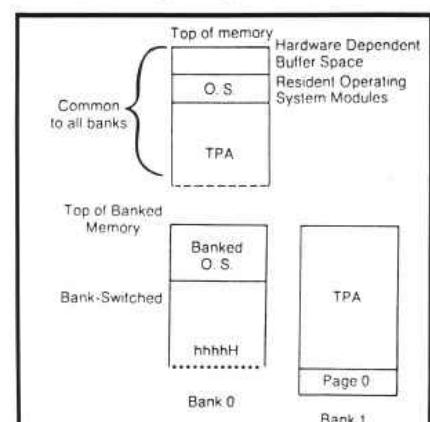
I bank 0 ligger en række tabeller,

en kopi af CCP'en, samt BIOS'en og BDOS'en i deres fulde størrelser. I bank 1 er så den velkendte TPA - stedet hvor alle programmerne ligger.

Beder du CP/M om at loade et program ind, kalder CCP'en (der opfanger meddelelsen) LOADER modulet. LOADER loader derefter programmet i bank 1's TPA område, hvorefter kontrollen overgives til det nye program. Når det nye program er færdigt, springes der tilbage til CCP'en der stadig ligger gemt i bank 0. I gamle CP/M udgaver skulle CCP'en loades ind efter kørslen af et andet program. Der er ved CP/M Plus flere gevinst-



Sådan ser den gamle CP/M 2.2 ud. Den såkaldte "page zero" fylder 256 bytes, og holder en række vektorer til brug af programmer og operativsystem.



På denne tegning kan du se hvordan en memory-banked udgave af CP/M ser ud. Bank 0 og 1 er dem der findes på en 128'er.

- det glemte operativsystem 2



ster. Gevinsten i form af øget hukommelse ligger i det faktum, at BDOS'en og BIOS'en ligger delt, og derfor ikke optager så meget plads som de plejer at gøre i 2.2 versionen. En anden gevinst er øget hastighed.

Selvfølgelig bliver computerens generelle arbejdshastighed ikke direkte øget, men indirekte er der en betydelig forøgelse af hastigheden når der arbejdes med disk-filer.

Hurtigt disk system

I den oprindelige CP/M måtte en fil fylde maksimalt 8 Mbyte, men nu er størrelsen ændret til 32 Mbyte. Desuden er disk-kapaciteten ændret til 512 Mbyte, istedet for de 8 Mbyte i CP/M 2.2. Men det er i den software orienterede behandling af filerne den største gevinst ligger. Skulle et program før i tiden åbne, lukke eller vælge en ny extension

fil, skulle BDOS'en lave en søgning gennem diskettens directory. Da et disk-drev af naturen er langsomt, tog det tid.

Nu bruges istedet et buffer system. BDOS'en læser directoryen ind i en Last Recently Used (LSU) buffer. Når BDOS'en næste gang skal søge i directoryen, så sker det i LRU bufferen, hvilket kun tager et brøkdel af et sekund.

En anden fordel ved CP/M Plus er den automatiske disk log-on, der

tøretages hver gang en ny disk bliver læst. Denne mulighed forebygger den velkendte "BDOS ERR R/O" fejl, som CP/M 2.2 brugere sikkert kender til hudløshed.

Andre features

Der er desuden en række ekstra features ved CP/M Plus. F.eks. kan der sættes dato og tid på en fil, så dens oprindelse kendes. Også med hensyn til den sikkerhedsmæssige side af CP/M Plus er den i orden. Der kan nemlig oprettes specielle "passwords" for filerne.

Der er i CP/M Plus også muligheden for at konstruere RSX's. RSX betyder Resident System eXtension. Kort sagt giver en RSX mulighed for at tilslutte andet udstyr, f.eks. en hard-disk, på en nem måde. Før i tiden skulle der laves ændringer i BIOS'en, men nu kan en række RSX's klare det job. RSX'en ligger i toppen af TPA'en.

Også en række nye utility programmer og funktioner, er det blevet til. En af dem er HELP funktionen. Ved at skrive HELP DIR gives der f.eks. en beskrivelse af DIR kommandoen.

Et par nye programmer er det ligeledes blevet til. MAC og RMAC er to assemblere der følger med. Begge er macro-assemblere og RMAC genererer relokerbar kode. Sidstnævnte bruges hvis der skal laves ændringer i BIOS'en, eller hvis der skal udvikles RSX's.

That's all, folks

Det var alt hvad jeg havde at byde denne måned.

Men jeg vender frystelt tilbage. I næste måned vil jeg fortælle en smule om de programmer du får med når du køber et CP/M system.

Desuden har jeg en plan op at op-søge den danske CP/M bruger-klub, for at skrive noget om det software de har liggende. Rygterne siger at de har mere end 60 Mbyte CP/M software liggende...

Kasper Vad

COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000

- Det professionelle copyinterface

- Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopi-erer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ★ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og til almindelige datasetter.
- ★ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.
- ★ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot sort kabinet til kun: **148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

- ★ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
- ★ Fastload til 1541'eren
- ★ 15 sekunders formatering
- ★ 3 stærke, automatiske kopiprogrammer:
- COPY DISK-TAPE
- COPY TAPE-DISK
- COPY DISK-DISK
- ★ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- ★ Indbygget resetknap (reset II)
- ★ Elektronisk romswitch
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.



398.-

Gør din 64'er til et hjemmestudie!

- ★ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
- ★ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
- ★ Mulighed for at spille på keyboard med den samlede lyd.
- ★ Alle lyd og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
- ★ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på både bånd eller diskette.
- ★ Ved købet af programmet COMDrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmekasse/træmesæt.

Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

Sampler 64 COMdrum

795.- 198.-

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch
- optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



223.-
KUN **223.-**

POWER CARTRIDGE



648.-

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze-frame, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere

648.-

GEOS: Se testen i Computer nr. 4 '86

Den nye, geniale programudvidelse, der bringer din 64'er tættere på Amiga'en. Indeholder bl.a. tekstdækning med se-hvad-der-skribes facilitet med mange skriftypem, tegneprogram med alle features, backupmulighed, ikonstyring, pulldown-menyer, danske tegn o.s.v.

748:-

GEOS-MUS:

Har du anskaffet dig GEOS, kan du med denne mus tage skridtet fuldt ud, og lade din 64'er blive helt professionel. GEOS-MUSen er joystickkompatibel og kan således også bruges til Doodle, Newsroom, Printmaster, Paintmagic og alle de andre.

KUN 598.-

QuickShot® II plus

- 2 stk. fireknapper til tommel- og pege-finger
- Med 6 stk. microswitches, der sikrer stabilitet og lang levetid.
- Med autofire-funktion og kraftige suge-fodder



KUN 168.-

DISKETTER

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk..... 98.-
DSDD 10 stk..... 108.-

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobbler og diskettebox!

DATASETTE

Båndoptager til Commodore 64/128/VIC 20

Med 2 års garanti.

KUN 278.-

KONIX SPEEDKING

- Super ergonomisk grip-stick
- Ligger perfekt i hånden
- Med mikroswitches
- Testet i SOFT nr. 4



1 stk. 198.-
2 stk. 348.-

DISKDOBBLER

- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN 68.-

MULTIMODEM

Rost til skyerne i Computer nr. 3. Kører fra 300 til 1200 Baud.

1648.-

TURBO PRO

- PRO 5000's afløser
- Med microswitches, også i firetasterne
- 2 firetaster
- Ergonomisk håndtag, der lynhurtigt registrerer den mindste bevægelse
- Bliv pro for kun



228.-

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forslydning af til disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler



kun 168.-

EPROMBRÆNDERE

Vi forør et stort udvalg indenfor eprom-brændere og -kort. Ring efter katalog!

NOGET, DU IKKE SER? VI HAR MEGET MER!

Ring eller skriv efter gratis katalog/prisliste.

HUSK!

Vi klarer også hardware reparationer - for få kroner

DIN COMMODOREEXPERT:

BMP-DATA

- Hardware
- Software
- Tilbehør
- Elektronik

TELEFON:

02 27 81 00

Postordre til hele landet.

Alle priser er incl. moms.



I det allerførste "COMputer" vi udgav i 1985, havde vi COMAL v. 2.01 på testbænken til 64'eren. Nu er v. 2.02 kommet til 128'eren, og lad mig lige sige med det samme, at al den ros der blev givet til 2.01'eren, kan jeg fuldt tilslutte mig, og lad os så komme igang.

COMAL-80 2.02

Du lukker pakken op og finder en manual for COMAL til Commodore 64. Et øjeblik tror du, det er det forkerte produkt, du har fået - men så ser dit falkeblik et tyndt tilslag benævnt "COMAL KAPSEL 2.02 for Commodore 128 - tilslag til COMAL for Commodore 64" - pyhal. Situationen er rettet op igen.

Før du er kommet så vidt, har du sikkert på et eller andet tidspunkt læst en annonce for 128 kapslen, f.eks. "COMputer" nr. 7/1986. Du har læst, at denne fantastiske nyhed bl.a. lover fuld udnyttelse af hukommelsen. MEN DER STOD IKKE HVILKEN UDNYTTELSE!!! Lad dette være et meget væsentligt ankepunkt.

Fra 21% til 67% "spild"

I forhold til BASIC var der i din 64'er ca. 21% mindre hukommelse til programmer og variable, når du indsatte en COMAL kapsel. I den nye Commodore 128 version 2.02 er der gået ikke mindre end

67% tabt. Nej nej nej - hvordan kan det ske?? Vi må gå ud fra, at I der investerer i en COMAL kapsel, virkelig arbejder med programmering og ikke kun spil. Hvordan kan man så forsøre at kaste 67% af hukommelsen overbord?!?!

Jeg håber virkelig, at der eksisterer en virkelig god grundelse for dette.

COMAL konfigurering af 128'eren

Når du indsætter din nye COMAL kapsel i din 128'er, vil COMAL opdele dine RAM banker, som følger:

BANK 0

0-8 kb. Systemvariable, 40 tegns skærmblock etc.

8-48 kb. Lager til COMAL program (dog minus 5 kb. hvis andet tegnsæt til 40 tegns skærmen anvendes).

48-64 kb. Til maskinsprogs pakker.

BANK 1

0-8 kb. Fælles med BANK 0.

8-48 kb. Anvendes til RAM-filer. 48-64 kb. Anvendes til grafik, samt tabeller.

Desuden står der, at COMAL-kapslen er opdelt i 8 sider af 16 kb., som alle befinner sig i området 48-64 kb. (overlay). Det vil sige, at de 6 sider COMAL kode befinner sig i området \$C000-\$FF00, præcis startende der, hvor dine COMAL

programmer skal slutte i hukommelsen. Det vil altså sige, at man kun har valgt at frigive det område af RAM 0, der er synligt, samtidigt med at COMAL-siderne er blændet ind i memory-mappen.

FYI - det er for nemi. BASIC kan på glimrende vis anvende alle 122000 bytes - det bør COMAL også kunne.

Man har simpelthen ikke gjort sig den ulykkelighed at konstruere en COMAL, der er specielt rettet mod Commodore 128!??

Jo, ret skal være ret, da man opdagede, at der pludselig var 40 kb. RAM, der overhovedet ikke blev udnyttet, skyndte man sig at udvikle en såkaldt RAMFILES pakke, som kun findes C-128 COMAL-kapslen, står der. Ja, det er også den eneste kapsel, hvor man tillader sig at fragte ejeren af maskinen 67% af hans hukommelse.

Jeg er faktisk mest stemt for at kalde det her for venstre-håndsarbejde - men jeg ved på den anden side også, at folkene bag COMAL-kapslen er dygtigere end dette, så lad os få en COMAL-kapsel, der virkelig er lavet til 128'eren, ikke denne 64'er opgradering. Jeg mener desuden, at skal der tales om RAM-filer, bør RAM mængden være på mere end 40 kb., der svarer til ca. 167 blokke på disken. Ikke særligt store filer kan bearbejdes i denne "RAM-disk".

Grafik på 80 tegn?

Hvor er kommandoerne, der laver grafik på 80-tegnskærmen?? I stedet for RAM-filerne kunne noget af pladsen have været brugt til at gemme 80-tegns grafikbilledet og tekstbilledet. Så ville der være en real mulighed for at skifte mellem 80-tegns tekst og grafik.

Er det meningen, vi selv skal lave grafikken med den nye funktion VDCPEEK(register), og den nye procedure VDCPOKE(register, tal). Nej, ærlig talt. Hvor er kommandoerne, der virkelig udnytter vores 128'er??

Nyskabelser

Nu har vi set meget på de ting, der ikke var. Hvilke nye ting er der? Jeg har før brugt betegnelsen "C-64 opgradering", så nyskabelser skal du ikke vente dig mange af. Det første, der springer i øjnene, er side 45-48 i tilægget, for her er listet omkring 70, ALT, ESCAPE og CTRL kommandoer. Så har COMAL før gjort sig fortjent til en medalje, for de længste og sværligste beskrivende funktionsnavne (KEY'WORDS'IN'UPPER-CASE og NAMES'IN'UPPER-CASE). Så burde COMAL sikkert også have en medalje for det største antal taste-sekvenser.

Nogle af dem er dog ret smarte, f.eks. 'ALT-MARKØR op' og 'ALT-MARKØR ned', der ruller listningen henholdsvis op og ned på særen, absolut en lækker detalje. At du kan få dine fejtekster på både engelsk og tysk, foruden dansk, er nok mere af hensyn til det internationale marked.

I denne sammenhæng bør fire nye procedurer og funktioner ikke forbi gås. Det drejer sig som INPUT-POS, TERMCHARS, TERMPOS og TERMCCHARS, der alle hjælper dig stærkt på vej til at kunne kontrollere dit input til programmet. Det er sandelig også muligt at kalde den indbyggede maskinkode-monitor fra COMAL.

Konklusion

Har du en COMAL til din 64'er, vil du sikkert se den største fordel ved at skifte til 128 versionen, at du kan liste dine programmer på en 80-tegnskærm, samt muligheden for at afvikle programmer med den dobbelte hastighed.

Disse ting ligger allerede i din 128'er, derfor kan man ikke sige, at du får meget nyt COMAL, men nærmere at du får mulighed for at arbejde i COMAL-64, på en 128'er. Så må du ellers selv konkludere, om du mener at 895,- kr. er en rimelig pris for dette.

John Christiansen

At investere i en god og ordentlig printer har alle dage været et problem. Der findes nemlig i dag så mange forskellige. Matrix-, skrivehul-, laser- og endelig Ink-Jet printere. "COMputer" har denne gang kigget på to af markedets nyere Ink-Jet printere.

Det er vist altid et problem at få anskaffet sig en printer. Først skal du se på dit behov. Har du kun brug for en slaveskriver, behøver du ikke punge ud med ret meget. Men begynder du at stille krav til grafiske, farvemæssige og skønskrift options, skal du til at grave lidt dybere i lommen, for at få netop den printer der kan tilfredsstille dig. Så gør allerførst disse ting op, før du endelig beslutter dig. Vi har denne gang rettet søgelyset mod en mindre gruppe på det enorme printermarked, nemlig printere der kører efter Ink-Jet principippet. Hvad det så betyder for dig som slutbruger, kan du læse om i denne artikel.

Det stille alternativ

Vi har som sagt valgt at kigge på en bestemt type printere denne gang, Ink-Jet printere der med en svag summen let og elegant glider over papiret. Hvis man sammenligner med en matrixprinter der kører med 80db støj, og termo-printerens ca. 2db, så ligger Ink-Jet printere ret tæt på termoprinterens. Altså næsten støjfrie udskrifter.

Hvorfor Ink-Jet printer?

Jo - for har du et behov for at lave grafik, grafer, kurver, tegninger eller hvad der nu kan være tale om, og i en acceptabel kvalitet, er en Ink-Jet printer sagen. Der er dog lige et par ting der skal tænkes på ved anskaffelsen, for det første bruger en Ink-Jet printer noget helt specielt følsomt papir, netop for at udnytte den kvalitet Ink-Jet principippet byder på. Her bruger nogle af dem papirruller, andre endeløse baner (leporello papir). For det andet er der prisens. Og her er der meget stor forskel. Men det vender vi tilbage til.

Et kig i godteposen

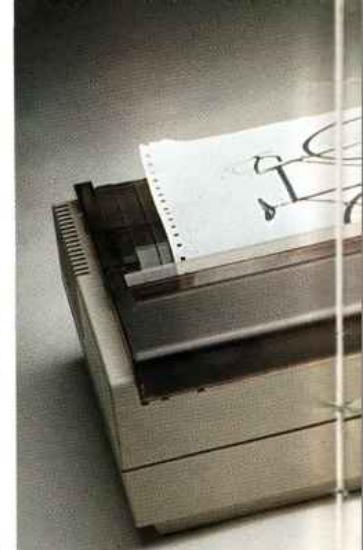
Vi har kigget på to forskellige Ink-Jet printere. Den ene er fra Siemens, som er en printer til over 10.000 kr. Den anden er en Quadram QJ9000 fra Daniel Bachman, til under 5.000,-. Der skal ikke noget specielt stærkt boldje til at se, at der er en ganske anseelig prisforskell på disse to produkter. Det er dog helle ikke så meget prisens, eller de helt markante forskelle på printerne vi skal kigge nærmere på her - det er mere en slags

forbrugeranalyse, derskal fortælle dig lidt om hvad slags printere der også findes til din Commodore, og hvad de kan.

Hvordan arbejder en Ink-Jet printer?

Princippet i en Ink-Jet printer er faktisk ganske simpelt. Den fungerer faktisk som en matrixprinter. Matrixen består dog i Ink-Jet printeren af små dyser. Og akkurat som på en normal matrix-pinwriter, er det antallet af dyser der afgør skriftens kvalitet.

Blækket hentes fra et medfølgende cartridge, der ofte monteres direkte i forbindelse med skrivehovedet. Dyserne og kvantiteten af blæk der sprøjtes ud på papiret, styres elektronisk.



De to Jet Ink printere stillet op mod hinanden. Bemærk den relativt store forskel på størrelsen.



PT89 fra Siemens set ovenfra. Udpræntningen cykler bare derudaf...

Siemens PT89

Ink-Jet printeren fra Siemens er en PT89 model. Siemens PT89 er en decideret kontormaskine. Det er en printer der absolut ikke har noget specielt space-design, eller nogen "fancy" funktioner. Det er ganske enkelt en printer til store eller små kontoropgaver. Samtidig er den fantastisk økonomisk,

Siemens PT89

Tegn pr. sek.	150
Grafik	ikke oplyst
Pris	12.750 excl. moms
Speciel papir	Ja, endeløse baner
Farveprinter	Nej
Antal farver	1 farve
Enkeltark	Ja
Tegn pr. ink-cartridge	5.000.000, eller ca. 3.500 a4 sider v. alm skrift
Pris pr. ink-cartridge	Sort - 80,- excl. moms
Frontbetj. knapper	3
LF	X
FF	X
On-Line	X
Andet	10 dip switches
Garanti	1 år
Kompatibel	Alt, et rent konfigurationsspørgsmål
Nødv. ekstraudstyr	Intet, pris er incl. alt + opsætning
Indbyggede tegnsæt	8 stk., incl. æ, ø og å, IBM eller Epson eprom
NLQ	Nej
Skrifttyper	Alle som softwaren kan
Grafisk oplosning	120 tegn pr"
Valsebredde	132 tegn
Antal dyser	9 stk.
Papiromkostninger	20 kr. mere end normalt - leporellopapir.

QJ9000

40
2600 dots pr. sek.
3.960 excl. moms
Ja, i rulle, enkeltark eller transparenter
Ja
7 farver
Ja
4.000.000, eller ca. 300 m. printerpapir
Sort - 140,- farve 180,-
3
X
X
X
Kan indstilles til forskellige tegnsæt
1 år
IBM PC, Apple og Amiga med særskilt driver
Printerkabel, papir
Nej, kan indstilles rent softwaremæssigt
Nej
Alle som softwaren kan (minus italic, enlarged)
640×350
80 tegn
7, 4 til sort, 3 til farverne
1 rulle med 50 m koster 100,-

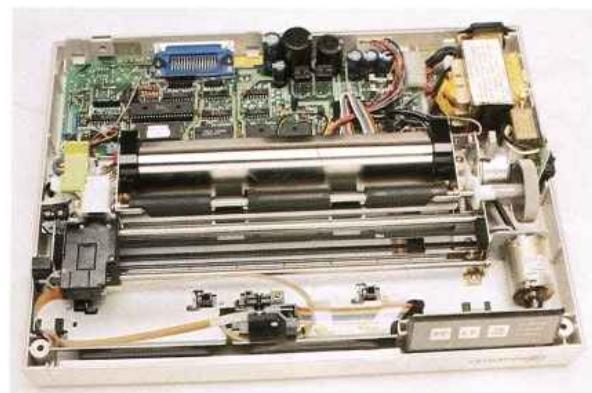
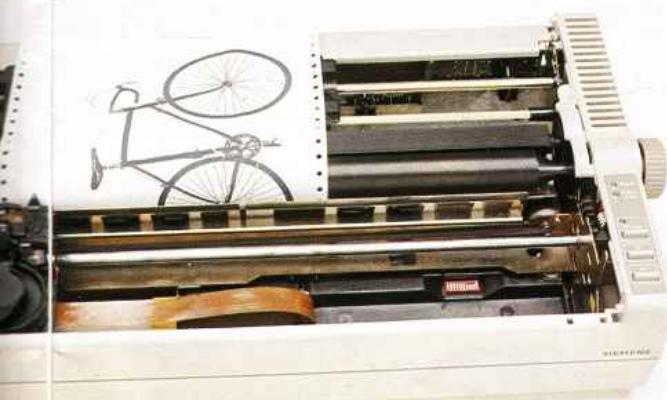
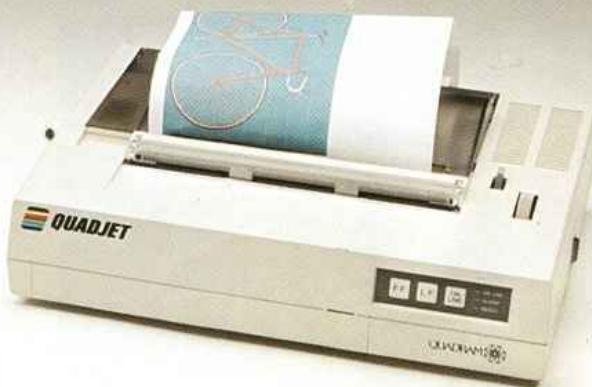
også selv om den bruger specielt papir til udskrift.

Ind gennem parallel porten

Siemens PT 89 sluttet via kabel til parallel-udgangen på din computer. Den kan konfigureres alt efter hvilken Commodore den skal sluttet op til. Ved at skifte EPROM'en i et kort bag i printeren, kan du ændre "hjemmen" i din printer, og få den til at tro at den er "told" til at arbejde sammen med den Commodore du skal sluttet den op til. På denne måde prøvede vi den op imod Commodore Amiga og Commodore 128, ved henholdsvis at indstille den til at være fuldt IBM kompatibel, eller Epson kompatibel.

DipSwitches

Inden i printeren sidder længst fremme og let tilgængeligt 10 dipswitches. Her indstiller du tegnsæt, LF, FF (Line Feed og Form Feed), og diverse andre initialiseringskommandoer til printeren. Kort sagt printerens default værdier (basisindstillingen den ar-



Hvis man tager skærmen af QJ9000, ligner den mest af alt en lille computer, med alle de chips, samt interfacet øverst til venstre.

bejder ud fra ved udskrift eller opstart).

Siemens PT89 er en sort/hvid Ink-Jet printer. Den skriver med 9 dyser, i stedet for 9 nåle. Hvilket giver en fantastisk flot skrift. Disse dyser sprøjter så blækket ud på papiret, og der resulterer i at det ikke er nogen af de sædvanlige håhætryk at se ovenhovedet, hvis du skriver i Bold Skrift.

Skriften tangerer næsten trykt skrift, men også kun næsten. Grafikken på denne ink-jet printer er sædvanlig flot. Vi bader et par billeder ind fra Amigas egen Deluxe Paint, tegneprogram, og skrev nogle billeder ud. Alle finesserne vises klart. Denne printer er ideel til grafik og anden virksomhedsstatistik man måtte ønske at arbejde med. Det skal dog nævnes at farverne måtte ændres for at få det hele med. PT89 skrev kun de mørke tegn på skærmen.

Masser af tekstkontroller

Ud over at kunne skrive paænt og meget, kan PT89 også skrive kort sagt alle de finesser, en eventuel

tekstbehandling kan finde på. Der er dog ingen tvivl om, at brugen af en Amiga, skal du selv lave en printdriver, der understøtter PT89'en. Men det er ikke særligt besværligt, når blot man sætter sig ind i det. Epson indstillingen i Preferences, lavede nemlig siove tegn ud af ganske almindelig tekst skrevet med TextCraft.

På det ene billede, kan du se resultatet af en udskrift, lavet på TextCraft. Den eneste skrift vi ikke umiddelbart kunne få frem var Italics, men det kan som sagt ordnes ved at lave en speciel driver til Amiga og PT89.

Ud over alle disse kommandoer har PT89 tekstkontroller der kan lave alle de andre skrifter og typer du ønsker. Alle disse kommandoer kaldes enten fra en specifiseret driver eller ved hjælp af ESC-koder. Nogle programmer har en sådan driver faciliteret indbygget, og så er det ikke så svært at installere faciliteter du ønsker. Der er faciliteter som "Bold", "Enlarged", "Pitch 10, 12 og 17", "Condensed", "BitImage Mode", til grafikbil-

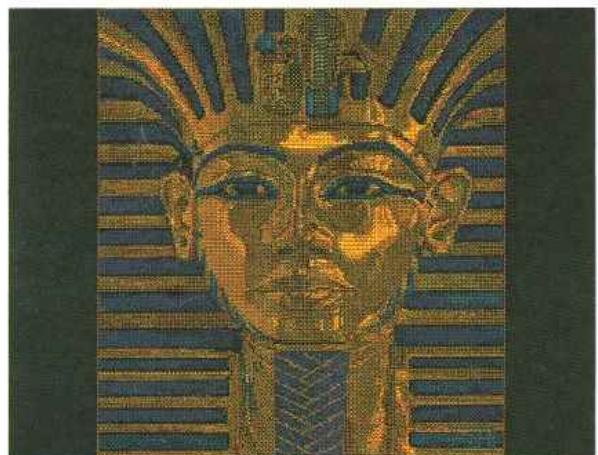
leder og en lang række andre kommandoer.

Ud over at det er en god og stabil printer du får for pengene, er den rent faktisk intet andet du skal anskaffe dig for at køre med printe-

ren, alt er inkluderet i printerens pris.

Du køber en printer der bliver stillet op og installeret op imod din Commodore.

Siemens forlader dig ikke før den



QJ9000 udskrift af "KingTut" fra Deluxe Paint disketten, der kører på bl.a. Amiga.



Sådan ser udskriften af "KingTut" ud på PT89 printeren.

kører. Hvis der skulle være ting du er i tvivl om, følger der en fantastisk god manual med. Den forklarer alt i tegninger og lette eksempler.

Hvis der endelig skulle være noget du er i tvivl om alligevel, har Siemens en service afdeling hvor du kan hente hjælp.

På Skema 1 har vi opsummeret lidt facts om PT89'eren.

Nem at arbejde med

Der er ikke noget der er svært på Siemens PT89. Hvis den trænger til at få udskiftet sin blækpatron, gøres det med et snuptag. Hvis der er skift i en af dyserne på printeren, kan de blæses igennem ved at lave et kort indgreb nede ved printerhovedet.

Selve printerhovedet holder i evigheder på sådan en Ink-Jet printer. Der er ingen bevægelige dele overhovedet, og derfor heller ingen slitage.

Det skal i øvrigt nævnes, at Siemens om meget kort tid lancerer en Ink-Jet printer der er en direkte konkurrent til de på markedet varende Laser-printere. Både rent prismaessigt, og hastighedsmæssigt.

"COMputer" har fået lov at kigge på printeren så snart den bliver lanceret, vi bringer dig naturligvis også flere oplysninger om den, det øjeblik vi må fortælle mere.

Quadram QJ9000

Nu er der vist tid til at kigge på vores anden printer. Det er en Quadram QJ9000 fra Daniel Bachman A/S. Denne printer bevirger sig over et langt bredere spekter end Siemens PT model, blandt andet fordi den kan skrive i farver.

Vi når dog ikke op i den skriftmæssige kvalitet som Siemens printerne præsterer, men der er også tale om en helt anden brugerflade med QJ9000.

Hvor Siemens printeren er til kontor eller virksomhedsbrug (eller private med stort behov), er

QJ9000 en printer der både henvender sig til den private bruger og til virksomheden.

All-round printer

QJ9000 kan betegnes som en all-round printer med ambitioner. Det skal forstås sådan, at den for det første kan bruges til al slags kontorbrug. Ud over det kan den også bruges i et mere specielt og krævende miljø.

Jeg vil specielt knytte QJ9000 til Amiga'en, da den som bekendt er en computer med stor grafisk anvendelse, men også fordi QJ9000 er en printer der ligger helt nede i pris sammenlignet med det øvrige marked.

På QJ9000 foregår det på ruller med 50 m paoir på. Den kan også skrive på enkeltark (stadiig, væk specielt papir), og sidst men absolut ikke mindst, kan den også skrive på transparenter (anvendes til overhead projektorer). Du kan sikkerhøre mulighederne i en printer der kan lave udskrifter på transparenter, og så i en god kvalitet. Her kan være tale om besparelse af en OH-maskine der koster en net sum.

Hvor bruger vi den

Hvis du har behov for en printer der skal kunne dække en del behov, er QJ9000 et godt køb. Du kan bruge den direkte fra BASIC og skrive listninger ud, på "rulle" papirer.

Hvis du gerne vil lave breve ind mellem, kan du ved hjælp af tekstdkontroller i din tekstbehandling, udskrive en række specialtegn, der alt i alt giver dig en flot og præsentabel udskrift.

Det vil dog være nødvendigt at bruge den del tid på denne slags udskrifter, da QJ9000 ikke har NLQ skrift.

Derudover skal QJ9000 bruge 4 vognretur på at skrive en linie, og alligevel er resultatet "kun" på højde med normal matrixskrift. Deraf kan vi slutte at QJ9000 er decide-

ret til brug på lette tekstbehandlingsopgaver og udlisteringer, men først og fremmest til grafiske opstillinger.

God tid til grafik

Hvis du skal lave et sæt grafer i grafik, kan du nemt vente den tid det tager. Det kan godt være svært at have tålmødig til at vente på printeren ved udskrivning af et brev. Det skal helst ikke tage for lang tid.

Grafik derimod kan man godt vente på, hvis bare resultatet bliver godt. Og det gør det på QJ9000. Lad os antage at du afholder kurser. Til disse kurser bruger du OverHead-Billeder. Vi ved alle at billeder og tegninger er nemmere at forstå end en række tal og bogstaver. Hvad er enklere end at lave en lækkert regning med Deluxe Paint, for derefter ag skrive den ud på QJ9000, med et stykke transparent-papir i printeren.

På denne måde kan du lave transparenter til 4,30 kr. pr. stk. og du behøver intet andet udstyr, end det der står derhjemme. Hvis det "bare" er en tegning du skal bruge, kan det naturligvis også lade sig gøre. Det eneste du skal er at skifte papiret. Og så er al udskrift i farver.

7 dyser

QJ9000 har 7 dyser, til forskel fra PT89's 9 stk. Det er klart at forskellen i skriften er til at se. QJ9000's normale skrift er ikke noget at råbe hunn for.

Det skal med det samme siges, at QJ9000 ikke skal købes i stedet for en normal matrix - farve printer. QJ9000 bruger 4 af de 7 dyser til den sorte farve, og resten til farverne.

Der ligger to cartridges bagi QJ9000. Det ene er til sort farve, det andet til QJ's 7 farver. Farverne er som følger: Gul, Blå, Rød, Grøn, Sort og Magenta. Det skulle være blæk til 4.000.000 tegn pr. cartridge. Det skaber dog ikke større problemer at skifte sådan et cartridge. Hvis det alligevel rejser sig problemer kan du altid slå op i manuelen.

I printeren sidder 11 dipswitches, alt efter hvilken computer du skal slutte QJ9000 til, skal du indstille switchene.

Manualen

Der er en god og instruerende manual med til QJ9000. Efter en genemgang af opsætning og instruktion bliver du sat ind i kaldet af ekstrafunktionerne såsom "Bold", "Enlarged" osv.

Der er en forklaring af kombinationer af farver, og et lille fejfindings-

skema. Der er dog ingen tekniker der kommer med ud og installerer din Quadram printer. Der er heller ingen teknisk manual med til Quadram QJ9000.

Hvis du derfor løber ind i tekniske spørgsmål eller problemer, er du nødt til at ringe til importøren. Det er sånæmd også et ønske fra Daniel Bachman, at man kunne leve printeren med en teknisk manual, men det er øbenvært ikke muligt.

Hvis vi endelig skal se på sagerne i dette lys, så er det rent fæstisk nemmest lige at snuppe øret, og få ordnet sagerne pr. telefon. Så det var ikke så skidt alligevel...

For at lappe lidt på såret, har importøren fået konstrueret en printerdriver specielt til brug med Amiga'en. Den kan erhverves ved at sende en tom diskette til Commodore A/S, og et medfølgende brev naturligvis.

Denne driver skal installeres under devs/printers menuen, og så skal du ind i preferences og sørge for at preferences bliver savet med kaldet til "Quad" driveren. Når dette er gjort, kan du bare gå i gang med at lække ud.

Konklusion

Vi håber at du har fået noget ud af vores lille forbrugeranalyse af henholdsvis Siemens PT89 og QJ9000. Det er begge gode printer, til hvert sit formål og hvert sit publikum.

Lad os dog slå fast, at Siemens er en god og stabil printer, med god support fra Siemens side.

Siemens PT89 er udelukkende til tekster eller til s/h grafiske opstillinger.

QJ9000 er fantastisk god til prisen, men mangler dog noget på den skriftmæssige side af sagen. Den kan godt skrive ud, men det er noget i stil, rent kvalitetsmæssigt, med Commodores MPS801.

Grafikken derimod, og perspektiverne i forbindelse med disse, åbner nye døre indenfor "gør det selv" folket.

Har du en Amiga, eller anden Commodore og har du behov for transparenter eller bare grafik i al almindelighed, så kan du umuligt undvære en Quadram QJ9000.

Det er også værd at regne på det, hvis du skal til at købe OH-maskine, eller andet grafisk udstyr. Så derfor kan vi sammenfattende konkludere, vi man have en lidt billig farveløsning, er QJ9000 sagen, og er man mere seriøst indstillet er PT89 løsningen til 10 firben. Og selvfølgelig med bedre service og skarpare oplosning til følge.

Henrik Bang

HARDWARE-GUF FRA DIN COMMODOREEXPERT

CITIZEN 120 D

Citizen 120 D er en "rigtig" PC-Printer, som nu også kan anvendes direkte på din Commodore hjemmecomputer.

	Skrivehastighed	dot matrix
Standard skrift	120 cps	9 x 9
Indbygget NLQ	25 cps	9 x 18

Citizen 120 D skriver bidirektionalt, leveres med både tractor-feed og valse-fremføring som standard, kan let ombygges til Epson eller IBM og har naturligvis alle professionelle funktioner.

Vor pris kun

2995,-

DANSK
TEGNÆST

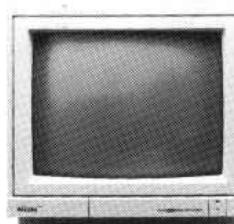
2 ÅRS
GARANTI

PHILIPS 14" FARVEMONITOR

- Ægte farvemonitor til composite video-signal
- Kabel til Commodore medfølger
- Meget skarp billedgengivelse
- Med indbygget lyd
- Har naturligvis alle justeringsfaciliteter
- Ægte PHILIPS luxus-kvalitet
- Flot professionelt design

Vor pris kun

2495,-



SEIKOSHA SP 1000 VC

SEIKOSHA SP 1000 VC er vel nok den printer, der i længst tid har stået som superprinter til Commodore, og det er ikke uden grund.

	Skrivehastighed	dot matrix
Standard skrift	100 cps	9 x 12
Indbygget NLQ	20 cps	18 x 24

SEIKOSHA SP 1000 VC skriver bidirektionalt, leveres med både tractor-feed og valse-fremføring som standard og har selvfølgelig alle professionelle funktioner.

Vor pris kun

3795,-

DANSK
TEGNÆST

STAR NL 10

STAR NL 10 er stjerneskuddet blandt Commodore-printere! STAR NL 10 er en absolut énér i såvel betjeningskomfort som skrift-kvalitet, kort sagt: Kvalitet for alle pengene. STAR NL 10 har direkte Commodore-tilslutning.

Standard skrift	Skrivehastighed	dot matrix
Standard skrift	120 cps	9 x 11

Indbygget NLQ	Skrivehastighed	dot matrix
Indbygget NLQ	30 cps	18 x 23

STAR NL 10 skriver bidirektionalt, leveres med både tractor-feed og valse-fremføring som standard og har naturligvis alle professionelle funktioner.

Vor pris kun

4495,-

DANSK
TEGNÆST

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore - se vor anden annonce her i bladet, og ring eller skriv efter vores gratis katalog!

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.



BMP-DATA

Postbox 41
3330 Gorløse. Postgiro 190 62 59

02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

Forsideblad for fyrlægning og præsentation



Klubben der lærer dig en seriøs anvendelse af din Commodore. Bliv medlem af BLINKER-klubben og få hjælp til at programme struktureret, hjulpet af det professionelle program BLINKER-64.

Klubben hvor du jævnligt modtager medlemsblad med listninger der giver utallige timers underholdning, gode tilbud og smarte råd til din computer.

Engangsafgift for medlemmer: 695,00. Pengene går til 1 stk. BLINKER-64 software, og de er givet godt ud.

Årligt medlemsgebyr 50,00, og du er selv med til at forme medlemsbladet.

Send kuponen mærket "BLINKER-64" til:

**STAR
LITE
SOFTWARE**

Signesvej 5 · DK 2900 Hellerup
Telefon 01 61 16 33

SEND IND NU OG SPAR 150 kr.

I forretningerne koster BLINKER-64 - kr. 695,00.

Hvis du er hurtig og sender kuponen ind nu, kan du spare kr. 100,00 og få BLINKER-64 til kr. 595,00. Som et ekstra tilbud får de første 100 der sender ind, et års medlemsskab gratis.

Du får langt mere end du betaler for. Aldrig før har nogen gjort så meget ud af opfølgning på et enkelt stykke software. BLINKER kan også arbejde under programmeringsproget Comal.

Bliv medlem af BLINKER-klubben og spar masser af penge!

Importør: Starlite Software

Distributør: Supersoft

KUPON:

Fornavn:.....

Efternavn:.....

Gadenavn:.....

Postnr.:.....

By:.....

Tlf.nr.:.....

Husk at vedlægge check på 595,00.

Girokort på medlemsgebyr følger.

COMPUTER COMPUTER COMPUTER News

DANSKE SPILNYHEDER

KELE LINE er et nystartet dansk softwarefirma, der bare er godt gang i. Siden deres præsentation af spillet "The Vikings" er der mange flere på vej, og alt sammen ventes at komme i løbet af 1987.

En af de største nyheder, set med "COMputers" øjne, er at vores 64'er Magi ekspert Johnny Thomsen nu også er blevet tilknyttet Kele Line's programmørstab. Han skal sammen med nogle grafikere, engelske musikeksperter, lave det fede shoot'em up game. Det siger han i hvert fald selv. Lad os se, om han kan lave spil lige så godt, som han laver 64'er magi. Titlen på spillet er endnu ikke offentliggjort, men det kan højest være

nogle måneder, før det er fastlagt. Af andre nye titler, som Kele Line vil præsentere i 1987, er "Tiger Mission", som er Preview'et i vores søstermagasin "SOFT" nr. 1/87. Det er ved selv syn et meget flot spil, som klart kan konkurrere med de allerbedste engelske, vi har set. Desuden kommer der spilene "The Swamp", "Western Game", "Trilzone", "The 4th Dimension", "Speedfighter", "Pirates of the Ocean" og "The Force of the Vulcain".

Puha det var en ordentlig bunke. Der er i hvert fald gang i Kele Line, hvis alle disse spil markedsføres i 1987. "COMputer" ønsker dem held og lykke.



20MB VED HÅNDEN

Der var en gang, hvor disketter, bånd og lignende var databærende medier. Nu er mennesket også blevet databærende medie. Sådan at forstå, at der faktisk næsten er gået mode i USA i at lave Hard-Disks, der kan bæres rundt på. På denne måde kan du lynhurtigt flytte rundt på dine tegninger, spreadsheet opstillinger, eller hvad du nu arbejder med. Du behøver ikke at have hele computeren med, men din klient behøver heller

ikke at have de programmer, du har arbejdet med. Du kan nemlig også ligge på den bærbare 20 MB harddisk, du har med. Se på billedet og overbevis dig selv om, at der er plads til sådan en fyr i "enhver husholdning". For at vi ikke skal gå hen og blive smålige med pladsen, kan du få disse bærbare Hard-Disks fra 20MB og helt op til 60MB. Værsgo' at gå i byen. Vi viser her et par af de modeller, der er kommet frem på det sidste. Prisen

kan desværre snildt komme helt op på 1000 kr. pr. MB.

Hør mere hos:
Maynard Electronics
460 E. Semoran Blvd.
Casselberry FL 32707
Tlf. 009-1-305-331-6402

Eller
Western Digital Corp.
Enhanced Peripherals Division
2300 Main St., Irvine CA 92714
Tlf. 009-1-714-863-0533

NYT TASTATUR

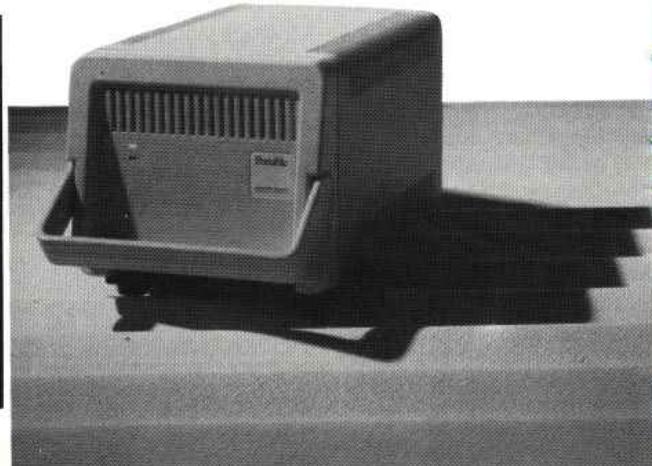
Det er ikke nødvendigt med et nyt tastatur på din PC10/PC20. Du kan ganske simpelt nøjes med det sidste nye fra USA. Et "Keypatch". Keypatch er et micro-processor-styret mini-tastatur.

Den giver dig 10 ekstra taster til brug direkte med andet software eller dine egne programmer. Der er en konnektor, der er lige til at proppe i IBM PC XT, AT og kompatible tastaturer, og så er du kørende. Der skal overhovedet ingen software til at få keyboardet til at fungere.

Keypatch bliver sluttet til en del af tastaturet, der ikke i forvejen bliver benyttet, og optager ingen plads på disk. Denne lille smarte fyr kan nemt gå hen og blive uundværlig, når der skal arbejdes med spreadsheets eller tekstbehandling.

Tal med:

Genest Technologies Inc
1331 E. Edinger Avn.,
Santa Ana. Ca. 92705
0091 800 826 9641



COMAL er programmeringssproget, der med et greb gør din Commodore 64 eller 128 helt ny og avanceret.

COMAL gør det enkelt selv at programmere X-Y grafik, sprites, lyd og turtle-grafik.

COMAL er et generelt og venligt programmerings-sprog, der nu også vinder udbredelse i erhvervslivet og til hjemmebrug efter sin sejrgang i undervisnings-sektoren.

COMAL gør omgående opmærksom på fejl under programmeringen - det sparer tid og er meget mere sikkert.

COMAL hjælper nybegynderen hurtigt i gang med at programmere.

COMAL styrker den trænede programmørs muligheder og giver overblik.

COMAL er enkelt og hurtigt - både i programmeringsfasen og i programafviklingen.

COMAL er struktureret hvilket muliggør modulær opbygning af programmer.

COMAL kan også arbejde uden diskettetestation.

COMAL-kapslen i udvidelsesporten - strøm på computeren - og du er på fuld fart ind i COMALs fantastiske verden!

Gi' din Commodore lov til at tale samme sprog som PC'erne - gi' den en kapsel med

Comal80



© Copyright
UniComal A/S

Send kuponen allerede i dag!



NYHED! Den nye C 128-kapsel tilbyder bl. a. følgende nye muligheder:

- 40 eller 80 tegn
- Dobbel hastighed
- Ful udnyttelse af hukommelsen
- Programlistning kan rulles både op og ned
- Frit valg mellem fejlmeldelser på engelsk, dansk og tysk.

JA! Jeg vil gerne gøre min Commodore Computer mere avanceret og mere brugervenlig - send mig omgående:

st. COMAL 80, version 2.01 til C 64 à kr. 795,-

st. COMAL 80, version 2.02 til C 128 à kr. 995,-

Navn:

Gade:

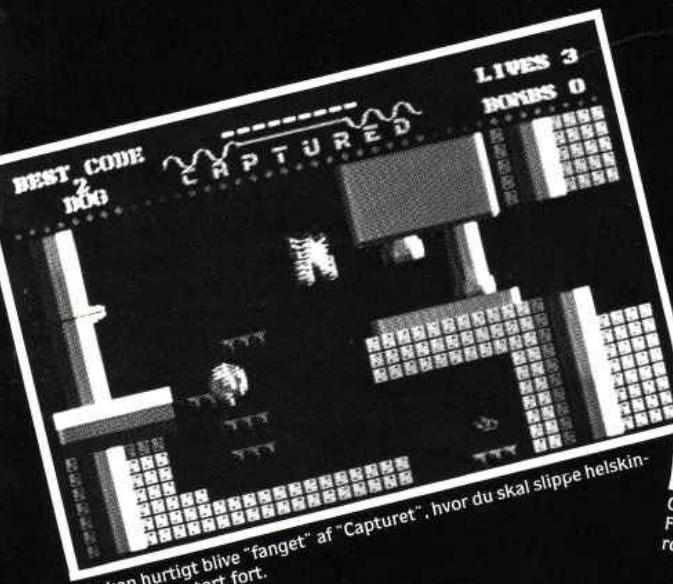
Postnr./By:

Sendes til: UniComal A/S · Kløvervej 11 · Jels · DK 6630 Rødding

Du modtager:

- Kapsel med COMAL 80 - lige til at anbringe i computerens udvidelsesport.
- Komplet dansk vejledning i brugen af COMAL 80 (over 300 sider).
- 1 diskette med demonstrations- og hjælpe-programmer.

Greve Graphics



Du kan hurtigt blive "fanget" af "Capturet", hvor du skal slippe helskin-
det ud af et stort fort.

De drømmer om en fremtid under sydens sol og palmer, sammen med kold kokosmælk og computeren inden for rækkevidde. Og ingen tvivl om, at med det tempo, de tre unge skåninger har på i dag, skal de nok få drømmen realiseret. Bengt, Niels og Lars er professionelle spilprogrammører, fuldtids. De er 20, 21 og 22 år - tilsammen er de Greve Graphics, Sveriges første fuldprofessionelle softwarehus.

Deres ambitioner er store. Ikke bare vil de kunne leve af deres profession, de vil også gerne tjene mange penge.

- Vi håber at kunne blive rige, lyder det fra en optimistisk Lars.

- Det her er ikke kun en hobby, som vi drøpper om nogle år for at få et "rigtigt" job hos Volvo eller et andet sted. Nej, vi satser på at kunne lave spil hele livet igennem, til vi er gamle. Syden kalder.

- Ja, vores job er heldigvis så frit, at vi kunne gøre det hvor som helst, fortæller Lars Hård, 22, og forklaerer, at et spil lige så nemt kan produceres på Hawaii som i Helsingborg.

- Hvis bare vi har en computer ved hånden, kan vi programmere hvor som helst.

OG det er netop, hvad de tre bag



Greve Graphics foran indgangen til de nye lokaler i Helsingborg. Fra venstre er det Nils Hård (grafik), Lars Hård (lyd) og Bengt Ca-

Greve Graphics har tænkt sig. Når pengene begynder at trille ind, hedder det tropisklima om vinteren og Sverige om sommeren. Men lige nu er de stadig 100% i Helsingborg.

Nye lokaler i Helsingborg

Spørge en typisk gennemsnits-svensker hvad Helsingborg er kendt for, og han vil svare "Helsingør!". Når man er i Helsingborg, tager man nemlig altid til Danmark, til Helsingør.

- Det er meget sjovere derovre, siger Lars og fortæller, at billetten kan erholdes for under en tyver. Retur.

Nu er det imidlertid planen, at Helsingborg skal være kendt for mere og andet end Sundbusserne og Danmarks billige sprit. Helsingborg skal fremover stå præntet i Sveriges bevidsthed som hjemstedet for Greve Graphics Professional Software-development. Nærmere betegnet Præstgatan, en sidegade i Helsingborgs bymidte, 200 meter fra færgeterminalen. For i nummer 24 holder GG nemlig til i nye lokaler, en kontorlejlighed på 3. sal.

- Vi startede for et år siden i Lund, hvor vi gik på universitetet, beretter Bengt.

- Men nu hvor vi er fuldtids, er det blevet nødvendigt med større lokaler. Derfor flyttede vi i slutnin-

Ude i den store verden vil Sverige være kendt for mere end Abba, Volvo og Bjørn Borg. Derfor har en flok foretagsomme computerejere startet Greve Graphics. Sveriges første fuldprofessionelle softwarehus.

SOLDIER ONE



Starten på "Soldier One" lover action for alle pengene. Men mange har beskyldt spillet for at være en Beach Head kopi.

gen af november '86 til centrum af Helsingborg. Vores fødeby.

"The Dog" er programmøren

Lars, Niels og Bengt har kun een fælles hobby udeover computrene. Det er drager. De er alle tre vilde med at flyve med drager, og deres samling af drager hører til blandt Skånes fornemste. De drager verden rundt og køber drager, og nogle af de bedste har de støvet op i København og London.

Når de arbejder på computrene, har de delt opgaverne imellem sig. Lars er musikmanden. Han laver lyd til alle spilene, og har til det formål lavet sit eget programmessingssprog, der gør det lettere at

putte lyde ind i programmerne. Og så fusker han lidt med hardware, bl.a. en sampler, der vil kunne sælges for omkring 200 kroner. - Hva-bahva?

At Lars er lydmand, vidner hans kontor/udviklingsværksted om. Langs væggen står en står sequencer, som Lars via sit selvbyggede Midi-interface har hooket op til 128 D'eren. Skærmen er et almindeligt TV, ikke en monitor.

- Jeg vil nemlig kunne høre min lyd præcis som folk opfatter den der-hjemme i stuen, forklarer han. Niels kaldes også grafik-Niels. Bag navnet skjuler sig nemlig en kunstner med ansvar for skærme som dem i Blood 'n Guts eller Soldier One.

- Jeg arbejder meget med vores egen sprite-editor fra "Basic Revenge". Den kan så meget, at den vel nok må kaldes verdens mest avancerede, fortæller han stolt. Og hvem programmerer så. Hvem er det, der sørger for at det hele kører, at programmerne hænger sammen og det ikke kun er på grafik og lyd det hele?

Bengt Caroli er navnet. Den 20-årige, der har samme forhold til frisører, som vi andre har til tandlæger. Manden, der på grund af sin frisur lagde navn til Greve Graphics.

- Mine venner i skolen syntes, at jeg med mit lange hår lignede en slags moderne greve eller baron.

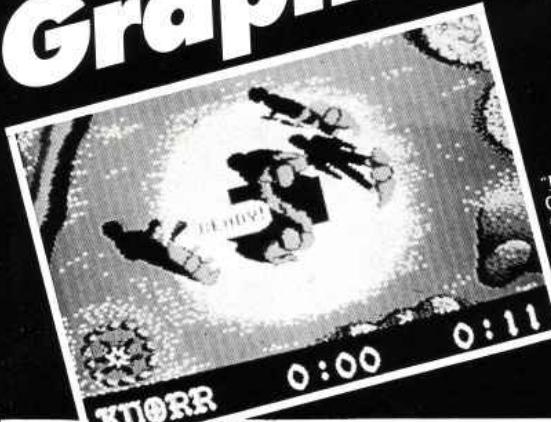
Derfor kaldte de mig "Greven" og derfor hedder firmaet Greve Graphics.

I dag kaldes Bengt blandt venner for "the dog", hunden. Måske er det fordi, han arbejder så meget. Eller også er det stadig håret, der er skyld i programmørens kælenavn. Bengt "the dog" Caroli smiler og siger, at han bedst kan lide at programmere spil, der interesserer ham og som han selv ville kunne finde på at købe. Det er arcade-spil med masser af action, og derfor er det også den eneste type spil, Greve Graphics producerer pt.

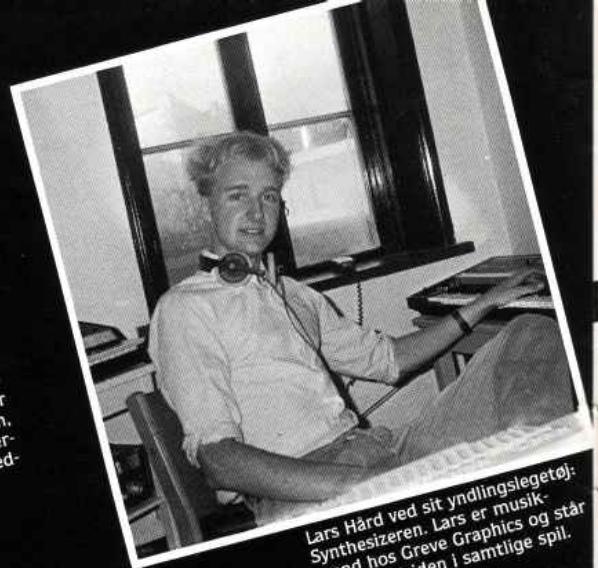
Kun Commodore 64

Indtil videre vil Greve Graphics kun

Greve Graphics



"Blood Guts". Greve Graphics er der enighed om, at der er deres hidtil bedste spil.



Lars Hård ved sit yndlingslegetøj: Synthesizeren. Lars er musikmand hos Greve Graphics og står for lydsiden i samtlige spil.

programmable spil til Commodore 64, selvom de har snuset lidt til både Macintosh og Ataris ST-serie.

- Det går hurtigere at programme på C64, for Atari kræver lang tid på bl.a. lyd og grafik, der jo er omfattende. Men vi ved ikke i hvor lang tid, 64'er spil kan sælges, så vi har da holdt nogle døre åbne for Atari ST.

Der er mærkbart forskel på maskiner som Macintosh og ST til den TRS-80, Niels og Lars startede med i 1979. Eller den PET, Bengt Caroli hyggede sig med på samme tid. Men ingen tvivl om, at de tre foretrækker de moderne maskiner, fremfor "oldsagerne" a la 78-79.

I sommeren 77 kommer Greve Graphics rent forsøgsvis med deres første bud på et ST-spil. Handlingen er endnu top secret, men det bliver da et actionspil, et arcade-spil. Og med hensyn til spil til andre computere, er der endnu ikke noget på tegnebordet. 64'-eren kommer der stadig spil til, men skal der lanceres f.eks. Amstrad eller Spectrum, bliver det kun i form af konverteringer af de mest populære titler fra C64.

- Og så får vi nogle andre til at "oversætte" dem til de maskinformer. Den slags kan vi ikke selv bruge tid på, griner Niels Hård, 21 år og bror til Lars.

Vil være rige

Til dags dato har Greve Graphics lavet fem spil til Commodore 64. Oveni kommer så lidt ekstraopgaver, f.eks. nyttesystemet "Basic Revenge" med bl.a. en sprite editor, samt lyden til den første Computer Novel, "The Three Musketeers".

Spillene er et enkelt lavprisspil, "Spray Can", der lanceredes af

American Action i Malmö under Maxx-navnet. De fire spil til fuld pris er også alle lanceret af Action, men det er muligt, Greve Graphics selv vil markedsføre sine spil. Eller måske få andre til det, hvis de vil betale bedre end American Action AB.

- Mulighederne står i hvert fald åbne, siger Lars Hård og afslører, at får ham gælder det ikke kun om at have et sjovt job med computerne. Han vil også tjene penge, helst mange penge.

- Ja, vi satser vel egentlig på at blive millionærer så hurtigt som muligt. For 3-4 år siden kunne vi ha' spundet guld på at skrive spil, men i dag kræver det noget. Alligevel skulle vi kunne tjene en halv million på et godt spil, så det med millionærer er ikke kun en dum drøm.

Udskældt softwarehus

Indtil nu er det ikke mange millioner, de tre har fået samlet ind til bankbogen i Helsingborg. Ingen er deres spil er blevet sikre hits, og især i England har dele af pressen vist sig direkte negativ.

"Soldier One" er blevet kaldt en Beach Head kopi, bare tre år for sent. Og "Captured" er blevet kaldt et pinagtigt Manie Miner plagiat. Selv "COMputers" søstermagasin "SOFT" var negativ: Kvaliteten halter, skrev de om Greve Graphics. "43 - One Year After" er så åbenlyst en kopi af 1942, at kritikere korsede sig ved fremkomsten. "Man føler sig fristet til at sige 1842", skrev PCW for eksempel. For grafik og lyd kan hverken måle sig med arcade-originalen eller udgaven fra Elite Systems.

Til alt dette siger Lars:

- Vi er bedre end 1942. Ikke i grafik, men i gameplay. Flyene er ikke lige så pæne, men de flyver mere

realistisk - uden så mange hak. Og skærmen er høj, præcis lige som i originalen, som vi lagt os så tæt op af som muligt.

Bengt forsvarer ihærdigt "Soldier One":

- Ideen er måske som i Beach Head. Men vi syntes allesammen, Beach Head var et fedt spil, bare ikke godt nok. Og så ville vi lave det bedre. Men nu er "Soldier One" jo også vores første spil, og det har ligget på lager i et helt år, før det blev lanceret officielt.

At "Captured" er en kopi af et andet allerede kendt spil, forklarer grafik-Niels med ordrene:

- Hvis vi skal være helt ærlige, får vi jo inspiration fra andre spil. Bruger lidt derfra og kommer så op med noget, der er endnu bedre.

get i stil med, at hvis du skriver "Soldier, drop a bomb at the cottage", fiser en af de andre mænd i spillet hen til hytten og smider en bombe.

Udover interactive players, som teknikken med at kunne styre de andre i spillet kaldes, benytter Greve Graphics også border-sprites i det nye spil.

- Ja, hele skærmen skal udnyttes fuldt ud. Du skal få meget for penge, siger Bengt.

Lars siger, at Greve Graphics også satser på en meget original spilide, ikke kun en Infiltrator-kopi.

- Vi skal få bort stemplet som kopcentralen og komme med nye spil.

En lyseblå fremtid med blod og action

Fremtiden ser lys ud for Lars, Niels og Bengt. Selvom deres programmer ikke har fået den samlede engelske presse til at gå i ekstase (det ville være synd at sige), har dog især Blood 'n Guts fået pæne ord med på vejen. Det vil nok efter alt at dømme sælge et sted mellem 25.000 og 50.000 stk. på verdensplan, og af hvert solgt spil får Greve Graphics et sted mellem 10 og 20 kroner.

- Men nu har vi lært at programmere ordentligt, indrømmer Lars. Det tog os omkring et år og lære teknikkerne, men nu kan vi bare. Blood 'n Guts er vores hidtil bedste spil, og hvad der kommer fremover, vil bare slå alt. Det er nu, vi har lært at lave spil. Det, som kommer nu, bliver markedets bedste - det har vi sat os for!

Store ord fra en 3. sals lejlighed, men de mener det fuldt ud alle tre:

- Vi vil være de bedste. Det skal bli rigtigt, rigtigt bra...

Rasmus Kirkegaard Kristiansen

COMPUTER COMPUTER COMPUTER NEWS

DET "DÆLME" FOR FRÆKT!

Jeg kan klart høre en nordbo sige det. Det bliver straks lidt værre, når en englander siger det samme. Efter Samantha Fox's evenyrlige pokerspil, er der kommet en række "Sjofarter".

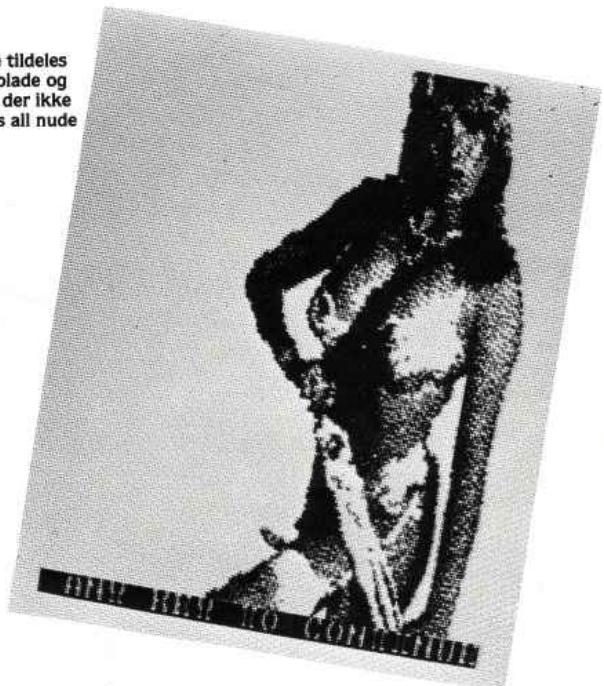
Dette vækker naturligvis forargelse hos det engelske borgerskab. Det spil vi har set på her, handler om en skønhedskonkurrence. Spillet hedder "Miss All Nude America".

40 dejlige (topløse), digitaliserede damer poserer for dig. Det er så op til dig at give de forskellige damer karakterer.

Englænderne synes dog, at det er en tand for fræk, og flere engelske blade har simpelthen nægtet at bringe annoncer for dette spil. Derudover har flere forretninger blankt afvist at lagerføre spillet. Vi tildeles en "Svage Sigurd" til "tøse -drenge" på den anden side af dammen.



Denne statue tildeles de engelske blade og forretninger, der ikke tør vise "Miss all nude of America".



TUNG COMMODORE PÅ MARKEDET

I mere end et år har vi vidst, at Commodore ville lancere en AT'er, men først nu er den købefærdig for de danske kunder.

Commodore kalder deres tunge dreng for Commodore PC 40, men på kabinetet hedder den bare Commodore PC AT.

Commodore AT'er indeholder en mængde guf, der nok skal få Taiwan klonerne til at pakke deres grej og gå. De tekniske data er nemlig: MS-DOS v. 3.2, altså den nyeste version. Så anvender den processoren Intel 80286, der arbejder med en clock på 10 MHz, og



32/16 bit til databehandlingen. Det går altså ret hurtigt her. I MegaByte RAM - nu kan der virkelig laves RAM-Disk. Dog begrænser MS-DOS sig jo til 640 KByte, og RAM-Disk kan så maksimalt opnå størrelsen 384 KiloByte på én gang. Men det skulle jo også være OK, ikke?

Når der arbejdes i almindelig DOS, kan alle 1024 Kb udnyttes direkte fra DOS.

AT'eren indeholder en 20 Mb Hard-Disk, en 1,2 Mb floppydisk, et AGA grafikkort, der giver mulighed for 4 forskellige grafikopløsninger. Den højeste er på 640×200 punkter, der må siges at være velegnet til CAD programmer af enhver art.

Maskinen har alle almindelige udgange, og plads til 5 ekstrakort. (3 af dem optages af grafikkort, diskcontroller og interfacekort). Med i prisen på 33.000 ex moms, følger en 14 tommers monokrom skærm med vippe/drejefod.

DESKTOP PÅ PC

Der bliver hele tiden lavet flere og flere stykker Desktop Publishing software til PC'erne. Vi testede i "COMputer" nr. 2/86 softwaren "Newsroom" til Commodore 64/128. Det var Springboard Software, der lavede dette suveræne stykke software til 64'eren. Der er da også lavet et til PC'erne. Springboard hævder, at de allerede har solgt 1/4 million eksemplarer af deres Newsroom. De udtaler desuden, at langt størstedelen af disse folk vil have langt flere utilties, end der hidtil har været. Derfor har de lavet Newsroom Pro. Dette stykke software skulle være langt mere kraftigt, end vi hidtil har set det. Så det glæder vi os til. Nu er der ingen hindring i at lave et klubblad længere.

Hør mere hos:
Beringboard Software Inc.
7808 Creekridge Circle
Minneapolis MN 55435



128 Operat

I vores fortsatte operationer i 128'eren begiver vi os denne gang over i 80 tegns chippen. Den indeholder faktisk ikke mindre end 37 forskellige registre. For at begrænse os tager vi kun fat på de mest anvendte registre.

Når du tænder for din 128'er, er din VDC Videochip udstyret med 16k RAM. Lidt hovedregning vil hurtigt klarlægge, at 80×25 tegn ikke kan fyde 16000 bytes, men kun 2000 - altså må de 16k være anvendt til andre ting.

Korrekt, operativsystemet i 128'eren initialiserer VDC'en til følgende interne opdeling af de 16k RAM.

\$0000-\$07FF: Skærm 80 × 25 tegn

\$0800-\$0FFF: Attributter (blink, rvs, etc.)

\$2000-\$3FFF: Karaktersæt i RAM

Men hov - hvad bruges området \$1000-\$1FFF til ????

Du har ret, ingenting. Et umådeligt spild. Vi prøver i vores BASIC program at komme i kontakt med denne "ekstra" RAM.

VDC 8563 registrene

Du bliver dog ikke helt sparet for en oversigt over registrene, men vi fodyber os kun i de mest interessante i denne sammenhæng:

Reg 0-11 omhandler diverse sync initialiseringer m.v.

Reg 12-13 display start!

Reg 14-15 cursor position

Reg 16-17 lyspen vertikalt, horizontalt

Reg 18-19 opdatering!

Reg 20-21 attribut start!

Reg 22-23 se reg 0-11

Reg 24 her er bit 7 (og 6) interessante!!

BASIC-LOADER TIL ESC

```

100 REM ** LOADER TIL ESC + * **
110 AD=3072+5*4096: T=0: X=0
120 READY: IFY=1 THEN 140
130 POKE AD+X, Y: X=X+1: T=T+Y: GOTO 120
140 IF T>23140 THEN STOP
1000 DATA 169, 147, 032, 210, 255, 165
1005 DATA 241, 141, 217, 012, 032, 122
1010 DATA 012, 169, 147, 032, 210, 255
1015 DATA 032, 073, 012, 169, 032, 141
1020 DATA 056, 003, 169, 012, 141, 057
1025 DATA 003, 096, 201, 027, 208, 003
1030 DATA 076, 197, 201, 041, 127, 201
1035 DATA 095, 240, 003, 076, 204, 201
1040 DATA 044, 173, 012, 048, 005, 032
1045 DATA 122, 012, 048, 004, 032, 073
1050 DATA 012, 232, 142, 173, 012, 160
1055 DATA 236, 032, 230, 205, 076, 087
1060 DATA 205, 162, 025, 181, 224, 157
1065 DATA 200, 012, 202, 016, 248, 162
1070 DATA 012, 169, 000, 141, 046, 010
1075 DATA 032, 204, 205, 232, 032, 204
1080 DATA 205, 162, 021, 032, 204, 205
1085 DATA 202, 169, 008, 141, 047, 010
1090 DATA 032, 204, 205, 162, 025, 189
1095 DATA 174, 012, 149, 224, 202, 016
1100 DATA 248, 096, 162, 025, 181, 224
1105 DATA 157, 174, 012, 202, 016, 248
1110 DATA 162, 012, 169, 016, 141, 046
1115 DATA 010, 032, 204, 205, 169, 000
1120 DATA 232, 032, 204, 205, 162, 021
1125 DATA 032, 204, 205, 202, 169, 024
1130 DATA 141, 047, 010, 032, 204, 205
1135 DATA 162, 025, 189, 200, 012, 149
1140 DATA 224, 202, 016, 248, 096, 000
1145 DATA 000, 186, 012, 231, 004, 066
1150 DATA 077, 073, 032, 203, 049, 000
1155 DATA 204, 012, 235, 004, 203, 050
1160 DATA 032, 074, 083, 082, 032, 083
1165 DATA 069, 084, 000, 016, 000, 024
1170 DATA 024, 000, 000, 075, 000, 000
1175 DATA 000, 000, 000, 024, 079, 000
1180 DATA 000, 000, 000, 000, 000, 000
1185 DATA 000, 000, 000, 000, 000, 000
1190 DATA 000, 000, -1

```

SOURCE-LISTNING

```

1000
1005
1010 ;** DOUBLE SCREEN 8563 .SRC **
1015
1020 ;** INITIALISERING
1025
1030 ;** SYS DEC("0C00")
1035
1040 ;** UNDERSTØTTER NY ESCAPE
1045 ;** SEKvens
1050
1055 ;** ESC + -
1060
1065
1070
1075 ;** $0C00 : BRUGER RS232 INPUT BUFFER
1080
1085 SWAP1 = $0E0 ; NELSIDE OPLYSNINGER
1090 COLOR = $F1 ; CURSOR FARVE
1095 HISCR = $0A8E ; DISSE TO BYTES ANVENDES
1100 ;** SEKvens
1105 HIATTR = $0A2F ; VED BEREGNING AF SKÆRMSTART
1110 ESCUEC = $033B ; PRINT ESCAPE CHAR
1115 OLDESC = $C9C1 ; HER PEGES NORMALT FRA ESCUEC
1120 PUTWDC = $CDC0 ; SKRIV I VDC REGISTER
1125 CHROUT = $FFFD2
1130
1140
1145 INIT LDA #147 ; SLET SKÆRM
1150 JSR CHROUT
1155 LDA COLOR ; SAT CURSOR FARVE PÅ SKÆRM2
1160 STA ACOL ; LIG FARVE PÅ SKÆRM1
1165 STA $C9C0P2 ; GA TIL SKÆRM2
1170 LDA #147 ; SLET SKÆRM2
1175 JSR CHROUT
1180 JSR SETUP1 ; GA TIL SKÆRM1 IGEN
1185 LDA ##NYESC ; SAT NY ESCAPEVECTOR
1190 STA ESCUEC ; SA DEN PASSERER VORES RUTINE
1195 LDA ##NYESC
1200 STA ESCUEC+1
1205 RTS
1210
1215 NYESC CMP #27 ; ER DET DOBBELT ESCAPE
1220 BNE +4 ; NEJ, HOP OVER 3 BYTES
1225 JMP $C9C5 ; ELLERS RETUR TIL ROM
1230 AND #57F ; SLET BIT7
1235 CMP #+ ; ER DET FIL TIL VENSTRE
1240 BEQ GODESC ; JA, SØRGE
1245 JMP $C9CC ; ELLERS RETUR TIL ROM
1250 GODESC BPL $11 ; HUMLKEN SKÆRM ER IBANG
1255 BPL GO1 ; HVIS GINUS GA TIL SKÆRM1
1260 GO2 JSR SETUP2 ; ELLERS GA TIL SKÆRM2
1265 BPL GO2 ; ALWAYS DA X=$FF
1270 GO1 JSR SETUP1 ; GA TIL SKÆRM1
1275 INX ; X=0
1280 GO2 JSR SETUP1 ; $00=SKÆRM1, $FF=SKÆRM2
1285 LDY #$EC ; OPDATER CURSOR, SA DEN OBSA
1290 JSR $CDE6 ; DUKEDE FREM PÅ DEN 'NYE' SKÆRM
1295 JMP $C0D7 ; OG RETURNER HEROPPE
1300
1305 SETUP1 LDY #25 ; VI DEMMER 25 BYTES
1310 G22 LDA SWAP1,X
1315 STA GEM2A,X
1320 DEX
1325 BPL G22
1330 LDY #12 ; SAT SKÆRM TIL $0200
1335 LDA #0 ; OG ATTRIBUTTER TIL $0000
1340 STA HISCR
1345 JSR PUTWDC ; A=0
1350 INX ; X=X13
1355 JSR PUTWDC ; A=0
1360 LDY #21
1365 DEX
1370 JSR PUTWDC ; A=0
1375 LDA #B
1380 STA HIATTR
1385 JSR PUTWDC ; A=B
1390 LDY #25
1395 H11 LDA GEM2A,X ; HENT OPLYSNINGER OM
1400 STA SWAP1,X ; SKÆRM1 FREM
1405 DEX
1410 BPL H11
1415 RTS
1420
1425 SETUP2 LDY #25
1430 G11 LDA SWAP1,X ; GEM OPLYSNINGERNE
1435 STA GEM2A,X ; OM SKÆRM1
1440 DEX
1445 BPL G11
1450 LDY #12 ; SAT SKÆRMSTART TIL $1000
1455 LDA #510 ; OG ATTRIBUTTER TIL $1000
1460 STA HISCR
1465 JSR PUTWDC ; A=$10
1470 LDA #B
1475 INX ; X=X13
1480 JSR PUTWDC ; A=0
1485 LDY #21
1490 JSR PUTWDC ; A=0
1495 DEX ; X=X20
1500 LDA #518
1505 STA HIATTR
1510 JSR PUTWDC ; A=$18
1515 LDY #25
1520 H22 LDA GEM2A,X ; HENT OPLYSNINGERNE OM
1525 STA SWAP1,X ; SKÆRM2 FREM
1530 DEX
1535 BPL H22
1540 RTS
1545
1550 ; RESERVER PLADS TIL DIVERSE OPLYSNINGER
1555 TYPE BYT 0
1560 GEM2A = *
1565 ***=26
1570 GEM2A BYT 0,$10,0,$1B
1575 BYT $1B,0,0,$4F
1580 BYT 0,0,0,0,0
1585 BYT 24,79,0,0
1590 ACOL BYT 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1595 BYT 0

```

Reg 25 bit 7 vælger grafik (1) og tekst (0) - se artiklen i "COMputer" nr. 4/86, s. 12.

Reg 26 ditto

Reg 27-29 scanlinier m.v.

Reg 30 hænger sammen med
bit 7 i reg 24

Req 31 data-register.

Reg 32-33 blok start!

Reg 34-36 scan start.

Du kender måske den gamle

og ved derfra, at der kan POKE's alle dens registre uden videre. Noget andet gør sig gældende med VDC'en. Den har kun to kommunikationsregister, du kan se. De ligger på adresse \$D600 og \$D601. Det første er statusregisteret og det andet et dataregister (ikke det samme som reg 31).

Kommunikationen foregår på den måde, at du først skal placere det register NUMMER, du er interesseret i, på adresse \$D601. Når bit 7 i statusregistret herefter bliver sat til 1, betyder det, at VDC'en nu er klar med indholdet af det valgte register i adresse \$0601.

Du kan nu vælge at læse denne værdi eller skrive en ny.

I maskinkode ser det sådan ud:

Lad .kindeholde nummeret og

data.

Lad .k indeholde nummeret og a
data.

stk. \$D601

vent bit SD600

bp1 vent

sta \$D601

eller (1 da \$D601)

rts

128

Operationer

Disse rutiner ligger allerede i din KERNAL, for de bruges til stadighed, når du arbejder på 80-tegns skærmen. Husk at vælge BANK 15, når du skal SYS's disse rutiner. På SCDDC ligger rutinen, der skriver en byte til VDC.

På SCDDA ligger rutinen, der læser en byte fra VDC. Denne byte skal efter SYS. PEEK'es fra adresse 6. Se i BASIC programmet.

I BASIC programmet kan du også se den anvendte behagelighed, det er at kunne lave en SYS med register-indholdene på samme linie. Ikke som i 64'eren, hvor man skulle POKE først, eller hente værdier i maskinkode.

Skærm start

Du så før, at registrerne 12, 13 angav starten på skærmen. Når du laver en reset eller stop/restore, bliver denne start sat til \$0000. Vil vi flytte skærmen i VDC'en, skal vi blot SYS'e register 12 (high) og 13 (low), for at placere den nye skærm start. Linie 205-210.

Vil vi flytte attribut start, skal vi SYS'e register 20 (high) og 21 (low), med den nye start \$1800, linie 215-220.

Skal vi tilbage igen, bruges linierne 300-315.

Det eneste problem i det her er, at skærm-editoren i din 128'er altid skriver på den normale skærm!!

Blok fyld

Du vil sikkert i BASIC programmet bemærke en omstale af BLOK kommandoer. Dette er speciel mulighed, der ligger i VDC'en.

Vil du anvende FILL faciliteten, skal du anvende følgende spiseseddel (se linie 375-405 i programmet):

1. Placerer start-adressen i reg. 18, 19

2. Skriver indholdet af register 24 i register 24 igen, men med bit 7 slettet.

3. Placerer data, det du vil have skrevet i register 31.

4. Blok fill startes med at placere antal tegn minus 1 i register 30.

Før du kan nå at sige "COMputer" 2 gange, er området fyldt med det valgte tegn.

DOUBLE-SCREEN BASIC

```

105 REM ** DEMO AF DE TO SKÆRME I 8563 **
110 REM ****
115 TRAP575
120 DEF FN SC(X)=X+84*ABS(X<0)
125 FAST,TT=0
130 DR=12:REM REGISTER 12 'DISPLAY START - HIGH'
135 DL=13:REM REGISTER 13 'DISPLAY START - LOW'
140 UR=18:REM REGISTER 18 'UPDATE LOCATION - HIGH'
145 UL=19:REM REGISTER 19 'UPDATE LOCATION - LOW'
150 AH=20:REM REGISTER 20 'ATTRIBUT START - HIGH'
155 AL=21:REM REGISTER 21 'ATTRIBUT START - LOW'
160 CW=24:REM REGISTER 24 'COPY/WRITE VIA BIT 7'
165 WC=30:REM REGISTER 30 'WORD COUNT'
170 DR=31:REM REGISTER 31 'DATA REGISTER'
175 CM=32:REM REGISTER 32 'DESTINATION - HIGH'
180 CL=33:REM REGISTER 33 'DESTINATION - LOW'
185 UD=DEC("C0CC"):REM PUT BYTE IN .A IN REGISTER .X
190 VI=DEC("C0D0"):REM READ BYTE IN .A IN REGISTER .X
195 BANK 15:FAST:GOTO 505
200 REM ** SKIFT DEN 'ANDEN' SKÆRM **
205 SYS W0,DEC("10"),DH:REM SAT SKÆRM START TIL $1000
210 SYS W0,DEC("00"),DL
215 SYS W0,DEC("18"),AH:REM SAT ATTRIBUT START TIL $1800
220 SYS W0,DEC("00"),AL
225 RETURN:REM NU VISES SKÆRM2
230 REM ** SAT SKÆRM2 **
235 SYS W0,DEC("00"),UL:REM START UPDATE VED $1000
240 SYS W0,DEC("00"),UL:REM DERMAST SKRIVES 2048 BYTES 'SEKVENTIELT'
245 FOR X=1024 TO 2048:SYS W0,32,DR,NEXT:REM 2048 GANGE **
250 GOSUB 400:REM SLET ATTRIBUTTER
255 RETURN
260 REM ** SKRIV SKS PA SKÆRM2 FRA POSITION LD **
265 LD=(LI-1):REM START UPDATE VED $1000
270 SYS W0,LO/256,UL
275 SYS W0,LO AND 255,UL
280 FOR X=1024 TO SKS:SYS W0,ASC(MID$(SKS,X,1))-64
285 SYS W0,A,DR=NEXT
290 RETURN
295 REM ** SAT SKÆRMEN TILBAGE TIL DEN 'NORMALE' SKÆRM **
300 SYS W0,0,DH:REM DENNE LIGGER PÅ $0000
305 SYS W0,0,UL
310 SYS W0,DEC("00"),AH:REM SAT ATTRIBUT START TIL $0000
315 SYS W0,DEC("00"),AL:REM HVOR DE NORMALI STAR
320 RETURN
325 REM ** FYLD SKÆRM2 VIA 'BLOCK WRITE' **
330 FOR X=DEC("10") TO DEC("17")
335 SYS W0,X,UL:SYS W0,0,UL
340 SYS W0,45,DR:REM PLACER ET MINUS PÅ SKÆRMEN
345 SYS W0,1,0,CW=A(PEEK(6)) AND 127:REM SLET BIT 7
350 SYS W0,A,CW:REM VÆLG BLOCK WRITE
355 SYS W0,255,WC:REM ANTAL-1
360 NEXT
365 RETURN
370 REM ** SLET SKÆRM2 VIA 'BLOCK WRITE' **
375 FOR X=DEC("10") TO DEC("17")
380 SYS W0,X,UL:SYS W0,0,UL
385 SYS W0,32,DR:REM PLACER ET SPACE PÅ SKÆRMEN
390 SYS W0,1,0,CW=A(PEEK(6)) AND 127:REM SLET BIT 7
395 SYS W0,A,CW:REM VÆLG BLOCK WRITE
400 SYS W0,255,WC:REM ANTAL-1
405 NEXT
410 RETURN
415 REM ** SLET ATTRIBUTTER VIA 'BLOCK WRITE' **
420 FOR X=DEC("10") TO DEC("1F")
425 SYS W0,X,UL:SYS W0,0,UL
430 SYS W0,15,DR:REM SLET ATTRIBUTTER FARVE
435 SYS W0,1,0,CW=A(PEEK(6)) AND 127:REM SLET BIT 7
440 SYS W0,A,CW:REM VÆLG BLOCK WRITE
445 SYS W0,255,WC:REM ANTAL-1
450 NEXT
455 RETURN
460 REM ** KOPIER SKÆRM VIA 'BLOCK COPY' **
465 FOR X=DEC("10") TO DEC("1F"):REM DSA ATTRIBUTTER
470 SYS W0,X,UL:SYS W0,0,UL
475 SYS W0,1,0,CW=A(PEEK(6)) OR 128:REM SAT BIT 7
480 SYS W0,A,CW:REM VÆLG BLOCK COPY
485 8*X-DEC("10"):SYS W0,B:CH:SYS W0,0,CL
490 SYS W0,255,WC:REM START BLOCK COPY
495 NEXT
500 RETURN
505 REM
510 GOSUB 200:REM VÆLG SKÆRM2
515 GOSUB 120:REM SLET ATTRIBUTTER SKÆRM2
520 GOSUB 330:REM FYLD SKÆRM2
525 GOSUB 230:REM SAT SKÆRM2 'SEKVENTIELT'
530 LI=10:PO=10:REM PRINT AT 10,10
535 SKS="DETTE ER EN PROJEKT"
540 GOSUB 265:REM CURSOR 10,10:PRINT SKS
545 LI=1:PO=1:GOSUB265:REM CURSOR 1,1:PRINT SKS
550 LI=15:PO=1:GOSUB265:REM CURSOR 15,1:PRINT SKS
555 LI=25:PO=1:GOSUB265:REM PRINT AT 25,1
560 SKS="TRYK EN TASTE"
565 LI=25:PO=50:GOSUB265:REM CURSOR 25,50:PRINT SKS
570 GET12:IF25="~THEN70
575 GOSUB300
580 IFER=17HEN PRINT ER,ERRS(ER):" ERROR IN ":";EL:END
585 IF IT=0 THEN IT=1:GOTO 600
590 END
595 REM ** OPSÆTNING OG FLYVNING AF SKÆRMINDHOLD **
600 SCNCLR
605 CHAR ,20,3,"DETTE ER EN OVERSIGT OVER DE BRUGTE REGISTRE."
610 CHAR ,22,5,"REG. 18 HERTIL ADRESSE - HIGH BYTE"
615 CHAR ,22,6,"REG. 19 HERTIL ADRESSE - LOW BYTE"
620 CHAR ,22,7,"REG. 20 HERTIL ADRESSE - HIGH BYTE"
625 CHAR ,22,8,"REG. 21 HERTIL ADRESSE - LOW BYTE"
630 CHAR ,22,9,"REG. 24 SAT BIT 7 - VÆLG BLOCK COPY"
635 CHAR ,22,10,"REG. 33 HERTIL ADRESSE - HIGH BYTE"
640 CHAR ,22,11,"REG. 34 HERTIL ADRESSE - LOW BYTE"
645 CHAR ,22,12,""
650 CHAR ,22,13,"REG. 30 ANTAL TIL KOPIERING - START"
655 GOSUB205:REM SKIFT SKÆRM
660 GOSUB465:REM FLYT SKÆRM INDHOLD
665 GOTO560

```

Blok-kopi

En anden smart detalje er muligheden for at kopiere en del af skærmen fra en position til en anden.

Blok-kopi anvendes efter følgende spiseseddel (se linie 465-495 i BASIC programmet):

1. Placerer "hvorfra" adressen i reg. 18, 19
2. Skriver indholdet af register 24 i register 24 igen, men med bit 7 sat!
3. Placerer "hvor til" adressen i register 24 og 25.
4. Blok kopi startes med at placere antal tegn minus i register 30.

Anvend to skærme

I linierne 265-285 i BASIC programmet kan du se, hvordan det er muligt at skrive på den "anden" skærm.

Jeg kan forestille mig, at du snart vil sige "ØV - kan han ikke gøre det lidt smartere...?"

Okay, okay - for at du kan få den fulde anvendelse af de to skærme, har jeg fremstillet et lille maskinkodeprogram, der gør det muligt at skifte mellem de to skærme via ESC +.

Jeg har placeret koden i RS232 input og output bufferne, så du kan have HIRES-SO (program udstet i "COMputer" nr. 4/86) inde på samme tid.

Du kan nu liste og rette i dit program på den ene skærm, og RUN'e det på den anden. Lægger du en vente-løkke ind i dit program forskellige steder, kan du derskifte til den skærm, hvor du har listet i forvejen.

Du har med andre ord en mulighed for at kigge i programmet, mens det bliver afviklet. Du kan selvfølgelig også anvende begge skærme under programafviklingen, her skal du bare bruge linien PRINT CHR\$(27);"+;

Så skifter du skærm.

Opråb - HIRES8SO

ifølge flere læserbreve har mange tilsyneladende haft problemer med HIRES8SO. Jeg skriver med vilje "tilsyneladende", fordi I har sådan set ingen problemer - men jeg har åbenbart ikke fået præcisere, at kommandoerne KUN VÆRER PÅ 80-TEGSKÆRMEN, når programmet "KØRER". Det skyldes, at alle 16k RAM i VDC'en anvendes til grafik - du kan ikke have tekst og grafik på en gang. Lav et program med kommandoen "GRAPHIC6". Forøvrigt - tag og kig på det detengt medfølgende demoprogram - her får du svarene.

John Christiansen

COMMODORE AMIGA EUROPAMODEL

Commodore har nu flyttet milepæle i branchen med en Personlig Computer med flerjobs operativsystem og en grafisk oplosning på 640 x 512 punkter. Frit valg imellem 4.096 farver som også kan vises samtidigt. Prisen inkluderer en højopløselig farveskærm, mus, software og diskettetestation. Vi kan varmt anbefale Amiga til alle grafiske løsninger - der findes ingen anden computer på markedet med AMIGA's ens specifikationer.

Kom ind og se bl.a. Desktop Publishing, PAL Genlock, Videodigitalisering, Tegneprogrammer, Tekstbehandling, Administrative løsninger, Laserprinter, Videoprogrammer, kalkulation, m.v. Stedet med det store udvalg.

UDSALGSPLISTE pr. 1.01.1987.

Amiga PAL DK 512K model	9.995,-
Amiga PAL DK 768K model	11.195,-
Amiga EUROMODEL 512K DK	16.390,-
Amiga EUROMODEL 768K DK	17.685,-
Amiga 256 Kb Ramudvidelse	1.195,-
Amiga 880 Kb Floppystation	2.595,-
Amiga IBM SIDECAr komplet	7.995,-
Amiga Transformer MS-DOS3.10	1.500,-
Printtechnik DIGIVIEW	2.787,-
Kyocera HP laser JET	39.800,-
PRINTTECHNIK VCR GENLOCK	3.695,-
DELUXE Video produktion	895,-
DELUXE Paint2	895,-
DELUXE instant Music	400,-
DELUXE PRINT Publishing	850,-
SUPERBASE Printtechnik kompat.	1.200,-
DynamiCad Cad system UK	4.995,-
T.C.L.O Circuit Board Cad	4.995,-
PRINTTECHNIK MOST Chocking Demo	100,-

Soundscape Midiinterface	500,-
Soundscape Pro Midi studio	1.400,-
Soundscape Audio Digitizer	1.200,-

Ring efter vor Public Domain bestillingsliste!
SE OGSÅ NÆSTSIDSTE SIDE!

Alle priser er excl. moms incl. 1 års autoriseret garanti med fri service. Forbehold mod ændringer og fejl.

Stat/Amt og kommunerabat - ring venligst. Studenterrabat - ring venligst.



ATARI 1040 STF

Systembeskrivelse:

Verdens mest solgte lynhurtige supercomputer leveres komplet med musstyret dansk GEM styresystem, 1 MB hukommelse, 1 MB 3.5" floppystation, 640 x 400 pixels sort/hvid skærm, mus, dansk tastatur med separat pil og tablok. Alt sammen incl. i prisen. Se også brochuren.

ATARI 1040 STF er velegnet til administrative opgaver såsom finansbogholderi/faktura/lager/debitor/kreditor/ordrestyring samt lynhurtige databasesystemer.

Tekstbehandling på ATARI er i verdensklasse. Alene programmet First Word giver fuld valuta for pengene - hør bare her: 4 forskellige dokumenter samtidigt på skærmen, Bold, Kursiv, Lys/Bred, sub- og superscript skriftsnit i alle kombinationer vises på skærm, grafik og tekst blandes frit - også grafik fra CAD og andre grafikprogrammer kan indsættes hvor som helst i teksten, stavekontrol, statistik og meget mere. Aftalt tid for en demonstration.

Her et par eksempler på specielle opgaver løses hurtigt og nemt med ATARI:

CAD/CAM a'la AutoCad, Realtime Videograbbing og Videodigitalisering fra kamera/tv og video, Desktop Publishing og billedbe-

handling med 1024 x 512 pixels udskrifter på HP kompatible lærere, Programudvikling, MeteoSat satellit-billede modtagelse, M-DI opkobling til Musikudstyr, Planlægning, Time/sagsstyring og meget mere.

ATARI 1040 STF leveres med GRATIS SOFTWAREABONNEMENT indeholdende bl.a. følgende programmer:
Public Domain programmer, LISP, FORTH 83, GEM Database, Assembler, Debugger, VT100, Terminal emulator, SKAK, CP/M 2.2, ST TOOLS, grafikprogrammer, Spooler, Ramdisk, Desktops, sourcecodes og dokumentation. Softwarepakker kan sammensættes efter aftale.



ATARI UDSALG:

Vor pris: Spar
nu:

ATARI 1040 STF komplet m. sort/hvid skærm.....	10.995,-	3.000,-
ATARI 1040 STF komplet m. original farveskærm.....	13.995,-	3.000,-
ATARI 520 STF er udgået		
ATARI SH204 20 MB DMA Harddisk.....	9.695,-	3.300,-
ATARI SM1224 Original farveskærm	4.995,-	1.000,-
ATARI DMA Netværk 1 mbit/sek. pr. station fra.....	2.225,-	
Dansk ROM m. alle specialtegn og dansk manual	1.280,-	215,-

PRINTTECHNIK VIDEODIGITIZER:

PRO digitizer 512x256x16 colour/mono komplet 1.995,- 1.700,-

Realizer realtime videodigitizer incl. TOOLBOX..	3.695,-
Expert Dibbitizer 640x400x128 gråtoner +	
1024x512	3.995,-
ST oscilloscope elektronik/varme målinger	1.195,-
Sound sampler 90 KHz i 4.5 sekund 40 KHz i 9 sek.....	1.995,-
Meteo-sat satellit modtagerstystem kun farvesyst.	15.000,-
ST TOOLBOX vrid/bej/træk og flethning af billeder.	500,-
Neo/Degas/Doodle/Painter komp. incl. Realcolour Upgrade	

Alt software sælges nu med 20% rabat måneden ud - Kom ind og se. Se venligst vor softwareprisliste.



FALKONER ALLE 79-81 ·

DK 2000 KØBENHAVN F · TLF. (01) 88 18 20

Datakilden er Autoriseret Commodore, Amstrad PC1512 og Express leverandør.

Alle priser er excl. moms incl. 1 års autoriseret garanti med fri service. Forbehold mod udsolgte varer, prisændringer og trykfejl. Softwareabonnement leveres kun ved køb hos DKI.

15% studenterrabat på ikke nedsatte varer. Meget fordelagtigt Stat/Kommune og OEM aftaler kan tilbydes - ring venligst.

Telefon: 01 88 18 20, Serviceafd.: 01 88 18 28, TeleFax: 01 87 25 68, Telek: 16600 Fotex Scandata.

Åbningstider: Mandag-torsdag: 8-17.30, Fredag: 8-19.30, Lørdag 10-14.00.

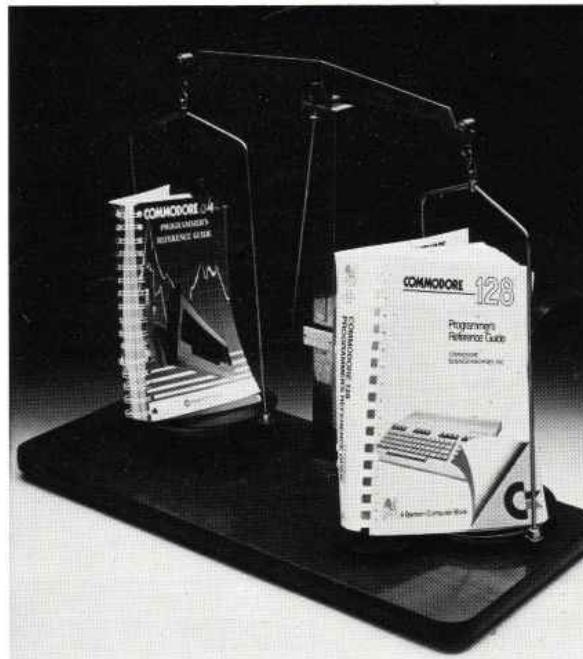
Kamp på referencen

NU er Reference guiden til Commodore 128 endelig kommet i handelen herhjemme, og vi har selvfølgelig kastet et blik på programmørens bibel, som den kaldes blandt COMputer-folket.

Jeg må indrømme, at ordet bibel passer udemærket til den lille sag på "kun" 744 sider. Så tykkelsen snærper da i retning af "The holy bible". Og for at det ikke skal være løgn, så er denne bibel gudhjælpe-mig på engelsk. En dansk oversættelse skal man nok ikke forvente før langt ind i det herrens år 1987. Men hvad står der da i denne lille tryksag, som alle 128'er ejere SKAL have? Ja jeg har nu (efter mange dage), læst os gennem den, og jeg jeg stiller os selv samme spørgsmål, omend omvendt. Hvad står der IKKE i denne bog?? For at give en ide om, hvad man kan finde i Reference Guiden, har jeg sammenlignet den med 64'ers Ref.Guide.

Den første Guide

Dengang 64'guiden kom frem, blev vi alle overrasket over størrelsen - den var på hele 485 sider - omfattende, meget omfattende. Men nogle vigtige ting manglede vi maskinprogrammører dog - f.eks. en ROM udlistung. I 128' Ref.Guiden skal der, udover 128'er mode, også forklares om CP/M 3.0. Og det er meget omfattende. Forfatterne har opdelt bogen i to dele, en af disse fortæller om CP/M 3.0, og fylder ca. 50 sider, og resten af bogen er om selve 128'eren. Og hvad så med 64'eren, spørger den vågne læser. Ja den elskede maskine må finde sig i at blive sat i anden række, for den bliver kun behandlet i hukommelseskortet, der her er et helt kapitel for sig. Ok, maskinkodeinstruktionerne og Kernalrutinerne er jo ens til 128 og 64'eren. I hukommelseskapitlet er 128'e-



rens hukommelse endevendt, og alle adresser man kan have brug for, er optegnet. F.eks. ROM-rutiner etc. Det synes jeg er utroligt blæret!

Ens hukommelseskort

64'ens Memorymap er næsten identisk med den udstede Memorymap til 128'eren. Men der er mindre forklaring til de enkelte adresser. Og netop den korte og præcise forklaring er standard i 128'ens Ref. Guide (Og ellers ville bogen jo også blive tyk!!) Ud over disse memorymaps, er der

selvfølgelig forklaring af BASIC 7.0. Det er kortfattet men alligevel forståeligt, så selv begyndere kan finde ud af, hvad der sker (hvis de kan engelsk). Alligevel bør begyndere ikke blot købe bogen for at lære BASIC 7.0. Det er den ikke god nok til (den nærmest forudsætter kendskab til BASIC). Det at bogen er uhøre kortfattet (og alligevel på 744 sider), kan illustreres ved, at man allerede på side 123 læser om maskinkode!! Senere i Ref.Guiden forklares om 80-tegnsdelen, og hvordan man kan bruge og omprogrammere den.

Der står også en masse om blanding af MC-kode og BASIC, samt om musikkommandoerne og grafikken i 128'er mode. Og så er der naturligvis alle maskinkode instruktionerne, og Kernalrutinerne (de rutiner er ligge i Rommen, som brugere kan kalde for egne maskinkodeprogrammer).

Ud over disse ting bliver der også beskrevet, hvorledes operativsystemet fungerer, og hvordan en Commodore 128 kan styre et modem, og meget, meget mere. Endvidere er der forklaret hvordan man bruger den indbyggede maskinkodemonitor (F8), og hvorledes man benytter det forvirrende BANK-system. Dette har vi foresten allerede behandlet i "COMputer" nr. 5 og 6.

Godt supplement

Bogen kan ikke anbefales for nye brugere af EDB, for den er meget kortfattet. Reference Guiden kan ikke erstatte den medfølgende manual til 128'eren, for der forklarer ikke om BASIC 2.0 (64'ens sprog), men den er et fabelagtigt godt supplement til manualen. Hvis man ikke tænker på at programmere i 64'er mode på 128'eren, kan man sagtens "nøjes" med denne engelske bibel.

Til maskinkodeprogrammører skal det lige nævnes, at Ref. Guiden til 128'eren er mere omfattende og forklarende i Kernalrutinerne end 64'ens Ref.Guide.

Bogen hedder:
Commodore 128 programmer's Reference guide.
og koster i vejledt. udsalgspris ca. 270 Kr. Den fås kun på engelsk.

Jacob Heiberg.

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave



695.-
incl. moms

*** NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET**
-16 undermenuer - lige til at gå til.

*** DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loading - 8 gange hurtigere saving.

*** TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard tapeborer.

*** CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibel med alle kendte centronics printerne og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.

(Vigtigt ved programlistninger)

*** SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresse for skærmbilledet.

*** 24K RAM**
EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER
- 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogsqrstighastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

*** BASIC 4.0 KOMMANDOER**
- Som Dload, Dappend, Catalog.

*** BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)**
- med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

*** FORPROGRAMMERETE**
FUNKTIONSTASTER - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

*** TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER**
- Pokes og Sys i hexadecimaletal.

*** SKRIVEMASKINEFACILITETER**
- Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

*** DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere redigeringsmuligheder.

*** KOMFORTABEL UDVIDET MASKIN-KODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitching, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

*** RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.

*** GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

*** DANSK KARAKTERSÆT**

- Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdr. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRGOM
DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos en af vores 220 forhandlere rundt omkring i Danmark

GAMEGA



SÅ ER DER TEGNEFILM!

Endnu en figur fra tegnefilmene er gået ind i computerverdenen, som så mange andre biler, helikoptere og sindsforvirrede voldsmænd (der var vistnok én vis navn begyndte med R....). Denne gang er det en hund som har taget springet. Nej, det er ikke Lassie, men tegnefilmhelsen **SCOOBY-DOO** fra tegnefilmene af samme navn, som vist aldrig har været vist i dansk TV. Nu er **SCOOBY-DOO** som spillet hedder, kommet til C16, og det er den version der bliver anmeldt her.

Du er **SCOOBY-DOO**, og skal forsøge at redde dine venner (Fred, Daphne, Shaggy og Velma), som af en eller anden absurd årsag, (måske på grund af deres navne?!) holdes fængt i en gammel borg af en gal videnskabsmand. Det betyder at dine modstandere er spøjse spøgelser og demoner, som taget lige ud af Ghostbusters.

Selv spillet kunne godt minde lidt om Mission Elevator, sådan at forstå, at når du går rundt på etagerne, er der hele tiden døre, som åbner sig, og spøgelser der kommer ud af disse. Jeg troede ellers spøgelser kunne gå gennem døre og vægge. Det gælder så om at komme op til den øverste etage, så du kan komme videre til næste niveau, "level". Det lyder betydeligt nemmere end det er gjort, for det

eneste våben du har, er at stille dig på bagbenene og "bokse". Det kræver sin "hund" at knock-out'e tre spøgelser på en gang, når de angriber fra flere sider samtidigt. Grafikken er mildest talt suveræn, i hvert fald når man tager andre C16 spil i betragtning. Bevægelsen af figurene er så god, at den kan kaldes "animation". Og det er måske ikke et rent tilfælde, da der på spillet står "(c) Hanna-Barbera Prod. Inc.", og de har, foruden **SCOOBY-DOO**, lavet Flintstone tegnefilmene.

Skærmen er fyldt med detaljer, og det er meget sjældent man ser det på et C16 spil, måske pga. den sparsomme RAM.

Lyden er ikke specielt god, og står desværre ikke mål med grafikken, men alligevel vil jeg give spillet de bedste anbefalinger med på vejen, da det om ikke andet kan bruges til at bevise over for venneme, at C16 faktisk kan vise god grafik.

Grafik	11
Lyd	7
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

KÆMP TIL DET SIDSTE

Vi har smidt de "firkantede" på et spil kaldet **Defcom**, et af de sidste nye fra Quicksilva. Og **Defcom** bekræfter bare at Quicksilva godt kan når de vil. **Defcom** er et standard shoot'em-up-games.

Den sædvanlige behagelige grafik, hurtig action, gode lyde og masser af overraskelser. Historien er dog en knap så behagelig historie, hør bare...

Quicksilva hævder at hvad der i 1986 var en drøm, er i 2056 et mareridt. Nemlig håbet om at der for en gangs skyld kunne være ro på Jorden i bare et øjeblik (så man kunne komme til at sove).

Men er det ikke jordmennseker der slås, så kommer der nogle sure grønhovedede aliens, der nok skal spolere enhver sovende natte-søvn. Det var Corporal Gordon Zola (ikke at forveksle med den kendte ost) der var på vagt. Han blev (vækket) er en af radaernes alarmer. Hr. Gordon var dog overbevist om at der var tale om fejl i radaren, og slog den over på standby. Det var det sidste vi hørte fra Gordon. Nogle få minutter efter slog fjenden til (de fornævnte grønne). De overtog Jordens forsvarsanlæg, og vendte det til et fantastisk faretrænende anlæg mod jorden. Hvad andet kan vi gøre ved det end at sende en eller anden helt ud og jorde dem. Og det er her

Defcom starter for dit vedkommende.

Du sidder i dit rumskib og er klar til at tage imod fjenden. Under dig kan du se jordkloden dreje. Hvis du ser lige ud, kan du se stadig strømme af fjender brage imod dig. Det eneste du skal gøre er at "blaste" dem.

Akcurat som på de gode gamle spillemaskiner starter du spillet med en sølle laser blaster. Men jo længere du holder dig i live, og jo flere points du får, jo mere fire-power får du. Efterhånden som du får skudt en masse af dem, vil du opnå en række goder, der til sidst gør dig i stand til at blæse fjenden ud af vores univers.

Det skal dig hertil siges at det absolut ikke er nemt. Det skal også nævnes til Quicksilga's ros, at det er dejligt at man er helt alene på skærmen. **Defcom** er et spil hvor du overhovedet ikke behøver at kunne tænke. Det eneste der tæller, er hurtige reaktioner, og fingeren på aftrækkeren. Go for it!

Grafik	8
Lyd	8
Fængslende	8
Action	9
Pris/kvalitet	9



MEGAMES

DER GÅR KAGE I DEN

Nu hvor Oceans/Imagins programmører er alene, altså uden hjælp fra Konami, skal de til at vise hvad de dør til. Det skulle de have gjort i spillet "Legend of Kage", men det er nok ikke et særligt godt eksempel på Imagine programmørernes kunnen.

Legend of Kage, handler ganske som titlen siger, om en fyr der hedder Kage. (Prøv at sige navnet på engelsk, så får du ikke bagersmag i munnen). Denne unge mand der hedder "Kage" har skabt en "legende". Det er denne legende spillet er bygget over. Det hed sig at Kage en dag var ude at gå i en af de store kinesiske skove, sammen med sin elskede prinsesse Kiri. (Gåd vide om Kiri smager godt til Kage). Det er jo ganske normalt at gå tur, men hvad ikke er normalt, er når Kejseren folk kommer og kidnaper din pige.

Så hvad er mere naturligt end at Kage bliver sur, og vil have sin dame tilbage. Nu skal det lige nævnes at Kage er Ninja, og det er nok ikke en af de sjoveste at få i nakken når de er sure.



Kage går løs på alle kongens mænd, og se hvad der kommer ud af det. På skærmen kan du se nogle træer. Nogle af dem kan du klatre i, andre er umulige at komme op i. Uanset hvad du gør, må programmørerne have set en af de tynde karatefilm, hvor modstanderen altid hopper 30 meter op i luften. Hvis du foretager et enkelt lille hop, fortsætter du til du er oppe mellem trætoppene. Skærmen scroller ud mod venstre. Kage er udstyret med et sværd og nogle kastestjerner. Han kaster stjerner når du trykker hurtigt på

"Fire". Hvis du holder den længere nede, vil Kage begynde at svinge med sværdet, og så ryger der hoveder. Men det tager vist lang tids øvelse at få ham til at ramme ordentligt med sværdet.

Lad os se en gang på hvem det er vi har med at gøre. Der er blå Ninjaer, de kæmper med sværd og kastestjerner. Røde Ninjaer kæmper med sværd og kaster bomber. Hvis du har dræbt tre røde Ninjaer kommer der en blå troldmand. Hver fjerde af disse troldmænd vil være rød, og hold øje med dem. De planter nemlig noget i træernes nederste blade, som du sikkert får brug for.

Efter den røde troldmand, kom-

mer en kvindelig bokser. Hun er en af de lidt skrapere modstandere. Hun kæmper med to knive, og kan parere både sværd og kastestjerner.

Den sidst og mest dødelige modstander du får, er en "Sword Master". Han kæmper med to sværd, kan naturligvis parere og en masse lumpne tricks. Værsgo' at gå i lag med dem. Du kommer videre ved at dræbe en lang række af de forhåndenværende Ninjaer, i den rigtige orden.

Det er ikke fantasi der har manglet gennem udvikling i dette spil. Du skal holde dig under vand, krvle op og ned af trapper for til sidst at møde en Sword Master, der holder Kiri fanget.

Husk at: "I Krig og Kærlighed gælder alle kneb".

Grafikken i spillet er desværre ikke alt for smart. Vi har set den meget påenere. Ja, grafikken er faktisk katastrofal. Spillet er ganske morsomt, men ikke noget af det fede software vi har set så meget af fra Imagine/Konami. Det forlyder dog fra Ocean, at de har taget revanche med spillet "Terra Cresta", der virkelig skulle være det "tykke".

Grafik	6
Lyd	8
Action	8
Fængslende	6
Pris/kvalitet	7

FRA TRÆ TIL HALVFIRE

Langt om længe lykkedes det Martech af få **Tarzan** færdigt. **Tarzan**, folkehæften der som spæd blev opvaret af aberne, og derfor fuldstændig tilegnede sig deres vaner og adfærdsmønster.

Tarzan eller skulle vi sige Lord Greystoke, eventyrfiguren fra Edgar Rice Burroughs' noveller, har nu vist sig på computeren. Historien fra Martech lyder som så: Vi ved alle at storbyen godt kan være hård til tider. Stresset job, skrigende unger osv. Hvad er så

mere afslappende end en to timer svingen i en lian eller lignende.

Vi har alle tiders strålende guide, der så godt som altid har forstået at vride bananen til det sidste.

Tarzan er træ af ræset han mødte, efter at han blev bragt hjem fra junglen af en opdagelsesrejende. Han skulle konfronteres med livet som Lord Greystoke, og det passerde ham ikke rigtigt. Derfor er han nu tilbage i junglen, og der mødte vi ham.

Musikken til **Tarzan** er helt fed. Man bliver helt sat hen i dunkle junglerytmer og abehyl. Det skal Martech have klap på skulderen for, **Tarzan** kan løbe rundt i junglen, og han møder en række farer på sin vej. Hans mission er at finde og befri en tilfangetaget Jane (Alt-så den Jane, som altid får kliche'en: "Me Tarzan you Jane").

Rundt omkring er der en sort firkant, der ligner en kiste. Denne kiste kan **Tarzan** tage med sig, og



GAMEGA

QUICKSILVA GIK I VANDET

hvor **Tarzan** kommer frem. Her skal du enten springe over, eller bruge knappen til at finde ud af noget smart. Det er tit at du bliver konfronteret med en indfødt, der skal gøre det af med dig. Han skal du tæve med et par lige højre hooks. Hvis du får skubbetham i et af hullerne, er du af med ham, for resten af spillet. Rent umiddelbart ser det ud som om du kun kan rende til højre og til venstre. Men der er faktisk åbninger rundt omkring i junglen.

Øverst i lannerne kan du se en lysning. Hvis du vender joysticket mod lysningen, vil skærmen skifte, og lysningen være bag dig. Nu er du igen på farten. Det farligste er som bekendt natten i junglen, og den bliver **Tarzan** også konfronteret med. Natten sænker sig, og skærmen bliver mørk. Hvis du

overlever til næste morgen, er det bare om at komme videre i din søgen efter Jane.

Grafikken i **Tarzan** er også ganske god. **Tarzan** er en ret stor sprite (ren Martech stil), og når **Tarzan** løber, kan du se hans hår svinge efter ham. Ret godt. Alt i alt virker **Tarzan** som et virkelig godt spil, med masser af action og overraskelser. Det kan jeg godt anbefale, især til dig der godt kunne lide **FIST II**.

"You wanna be Tarzan - then buy me..."

Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

"Death Wake" er seneste skrig fra det engelske softwarehus Quicksilva. Det er godt nok fra deres budgetlabel "Bug Byte", men læs videre og bliv klogere.

Det blev også vores seneste skrig, men det var først efter at have loadet spillet ind, set det, og spillet det.

Det er utroligt så meget god underholdning der er i sådan et spil til bare et par hundre af de inflationsramte danske. Det er lang tid siden jeg har haft så godt i maven. Desværre var det ikke fordi spillet var spændende, men fordi jeg gribede til jeg næsten gik midt over. Hvis vi skulle give spillet en titel tror jeg at det var blevet til "Dead Mats" eller "Strandvasker". Jeg forstår ikke hvordan du kan få sig selv til at smide sådan noget "Crap" på markedet.

Du skal godt nok lige høre hvordan sådan en historie lyder, og pas så

på næste gang du hører noget lignende. Hold fast på dine penge og løb...

Det er et "Beach Head" agtigt kampspil. Men en efterligning, og ikke en efterligning. Du skal kæmpe mod modstanderen der har alt det omkringliggende land. Spillet starter med at vise dig et kort. Der er ingen tvivl om at det er et landkort. Fjenden er lilla og du er lysegrøn (som håbet). Rundt omkring på kortet er der placert forskellige ikoner. Der er ikoner der forestiller flyvere, ikoner der forestiller ubåde, ikoner der forestiller "knødel", og ikoner der ikke forestiller noget. En meget spændende samling af fortællende ikoner. Alt dette suppleret af en fantastisk intetstigende instruktion. Vi vil dog prøve at sætte dig ind i hvordan sagerne skal ordnes her aligevel. Det er jo gerne sådan, at hvis vi udtrykkeligt fortæller dig

TOPPEN AF KRANSEKAGEN

Hvis du er dejlig, sikker og smart, så må du være typen på en **Star Soldier**. Det er netop titlen på et helt nyt spil fra Quicksilva.

Quicksilva både kan og vil lave den tykke software. Der har da heller ikke skudt forbi med lanceringen af **Star Soldier**.

Spillet er i al sin enkelthed bygget op over mottoet: "Jo mere du laver, jo mere har du fortjent".

Det vil med andre ord sige, at du starter spillet helt i bund, m.h.t. penge, rang og våben. Det er så op til dig selv at arbejde for føden, og erhverve en højere rang, flere penge og bedre våben.

Spillet starter i et rumskib. Foran dig har du en skærm der er delt op i to halvdeler. Den øverste halvdel er et stjerneskort, den nederste dit kontrolpanel.

I kontrolpanelet kan du se en række ting. Lad os kort se på dem alle. Først og fremmest skal vi fremhæve den særlig smarte ting **Star Soldier** indeholder. Du kan "Save"

og "Load" et gammelt spil. Det vil altså sige, at uanset hvor langt du er kommet, kan du save spillet, og vende tilbage til det senere. Der er dog en forudsætning at du har diskdrev.

Lad os se nærmere på noget af det andet. Alt er ikon og menustyret, og du skal først og fremmest have noget energi og nogle våben. Ude til højre kan du se hvor mange penge du har til rådighed. Det er som regel 2.000 enheder. Nu skal du til at købe våben. De findes på et "samlebånd" øverst i dit kontrolpanel.

Du kan scroll i kontrolpanelet ved at trykke på pilene til højre og venstre for "vinduet". Lige nedenunder samlebåndet med våbnene på, er dit våbendepot. Der er ingen grænser for hvor mange våben du kan bære på en gang. Din eneste begrænsning i denne henseende er dine penge. Du kan nu købe håndgranater, "smart-bombs", dynamit og energi. Der er plads til i alt

29 genstande i dit våbendepot. Men i starten har du ikke råd til at fyde det op.

En af de vigtigste ting du skal have, er energi. Her er lidt om priser. En energibeholder koster 100 enheder, en håndgranat koster 5 enheder, en "smart-bomb" koster 50 enheder og dynamit koster 150 enheder. Jeg kan varmt anbefale altid at tage dynamit med. Dynamitten kan fjerne så godt som

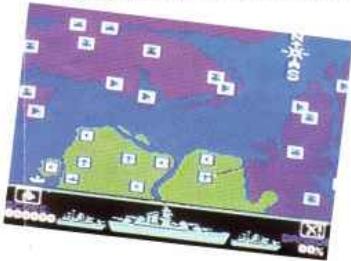
alle forhindringer, og kan afgøre om du gennemfører et "raid". Det er nemlig sådan, at når du har fyldt op med det forhåndsværende "søm", skal du til at vælge mission. For at komme i lag med den interne computer, skal du trykke på COMP ikonen. Nu scrollen den nederste del af skærmen, og dit våbenvælg forsvinder til fordel for computeren. Du skal bruge computeren til at finde en planet, hvor



MEGAMES

at spillet er noget lort, så skal du absolut ned og købe det for at se om det virkelig er så dårligt.

Med joysticket skal du først pege på et af dine ikoner. Derefter skal du flytte joysticket over på en af fjendens ikoner. Når det er gjort er du klar til at indikere dit træk. Flyt pilen ned i nederste venstre hjørne og tryk på "hånden". Dette iværksætter en luftalarm og fjenden fortager sit træk. Han sønderbomber dig, og så kommer vi videre til anden del af spillet. Anden del af spillet kan være flere forskellige scener. Du kan enten komme ud



du kan komme i lag med nogle rebeller. Computeren har 5 funktioner. Det er "Move", "Exam", "Jobs", "Go" og "Exit".

"Move" flytter dig rundt i dit stjernekort. Stjernekortet er delt op over en kæmpe kvadrat. Kortet indeholder en lang række planeter som du alle kan besøge. Når du har indkredset en planet du kunne tænke dig at se nærmere på, trykker du n gang på fire, og bevæger pilen hen på "Exam". Nu dukker der en firkant frem på skærmen, og den skal dække planeten helt. Når den dækker helt kan du se hvad planeten hedder, og om der skulle være noget at lave her. Hvis der er det, skal du hen på jobs og vælge et. Der er altid masser at lave. Det har alt sammen noget med rebeller at gøre.

Du kan komme ud for at skulle slå et oprør ned, dræbe en rebelleleder, tilintetgøre opræk til oprør og mange andre ting. Alle disse missioner giver din bonus et vist antal gange, dog højst op til 5×bonus. Du skal dog tænke lidt på hvor mange våben du har inden du vælger vejen. Men når du har bestemt dig til en mission skal du hen på

for torpedobåde, torpedofly, minefelter eller destroyere. Uanset hvad du bliver konfronteret med, er grafikken totalt til grin og handlingen vag. Spillet er slut når du er blevet beskadiget 100%.

Det kan nemt tage 1 dag, hvis du bare gider tage dig tid til det. Alt-så, køb ikke dette spil (med mindre du har stærke mavemuskler). En eneste grund til at købe spillet kan vi godt give dig. Der er usædvanlig meget bånd på den medfølgende kassette. Så du får da mindst 10 mins. glæde af båndet, hvis du har noget fed musik at spille over på. Husk at du skal sætte tape over indspillehakket, så kan du godt indspille musik på båndet.

Grafik	6
Lyd	ha,ha
Action	6
Fængslende	nej
Pris/kvalitet	5

"Go", og du er midt i krigen.

Nu blæser kuglerne om hovedet på dig, og du skal hurtigst muligt såge skjul. Du vil få brugt en masse energi, og våben. Der er dog chance for at få en "Refill" rundt omkring.

Fjenden efterlader nemlig ting når du jager dem på flugt. Men pas på, for nogen af dem skader mere end de gavnner. Der er dog op til dig selv at finde ud af hvad der er til gavn og hvad der skader.

Star Soldier er et fedt spil, der til kræver mere taktik end et frembrusende, vildt rebende og hysterisk angreb.

Tænk lidt over det, og køb **Star Soldier** - hvis du godt kan lide kombinationen af hjørne og vildt skyderi. Især hvis du er indstillet på at starte med 0 og selvskabe en karriere. Bliv **Star Soldier**, og vis hvad du dur til.

Grafik	10
Lyd	7
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	11

KOG PÅ KEDLEN

Nu har Crowther igen været på spil. I ordets bogstaveligste forstand. Han har lavet spillet Kettle, for Alligata Software. Kettle er et arcade-action spil. Du er en lille forsagt kedel, der er fanget et stykke under jorden. Hele spillet foregår under jorden, i dette kæmpe underjordiske kompleks. Der er intet mindre end 30 levels. Du skal have god tid, hvis du skal tage dig af allesammen. Kettle er nemlig ikke et helt nemt spil.

Du er som sagt denne kedel, med en lille "Crizza" der er i kredsløb om dig. Denne "Crizza" skal beskytte dig mod dinne eventuelle fjender. Den er der nok af kan jeg godt love dig. Dine fjender består af bobler (om de er af sæbe vides ikke). Disse bobler flyver ud af nogle flasker der er plantet rundt omkring i de underjordiske labyrinter. Du skal passe meget på med boblerne, for de suger din energi. Nu skal du bruge din "Crizza". Den fiser som sagt rundt om hovedet på dig, og beskytter din sårbar kedel på den måde. Hvis du trykker "fire", kan du sende den af sted mod et mål der eventuelt er foran dig. På den måde kan du blaste nogle bobler hist og her. Det endelige mål, er at slå flasken i stykker. En går først i stykker efter 10 direkte "Hits". Når flasken er smadret står der en "diamant" tilbage. Den skal du helt hen og røre, og så sker der ting og sager. Hvis du er heldig, så er der mere vand eller energi i diamanten. Du kan altså være uheldig at den indeholder et grint uhyre, og den suger din energi lynhurtigt.

Den slags flasker står der en masse af rundt omkring. Jo højere level, jo flere flasker. Der er naturligvis et formål med at smadre flaskerne og vove kedlen for at finde monstre. Det du skal finde, er en bide-tang. Med bide-tangen kan du komme videre til næste leve. Så jo før du finder den, jo hurtigere kan du komme videre. Desværre er det gerne sådann, at du aldrig finder tangen før den sidste diamant er smadret. Herfra er det så bare om

at komme af sted til level 30. Men kun et ad gangen. Tony Crowther har lavet et godt stykke arbejde med musik og grafik. Foruden spillet naturligvis. Åbningsbilledet er menustyret. Alle options vælges med en lille pil, og en meget flot grafisk menu hjælper dig rundt. Du kan spille Kettle på mange måder. Hvis du vælger at spille 1 spiller, kan du spille med 1 eller 2 kedler på samme tid. Hver kedel har så en "Crizza", og hver sin energi. De opnår begge points efter hvor meget hver enkelt får smadret. Du kan også spille med 2 spillere. Hvis du vælger den mulighed, bliver anden del af skærmet taget i brug. Nu er spillet i split screen mode, og I kan hver især se hvor langt modstanderen er nået. Der er forskellige faktorer der kan gøre spillet sværere eller nemmere. Både i 1 og 2 player mode. Musikken i Kettle er ret fed. Du skal også prøve at føre menu-pilen op og trykke fire på bogstaverne i Kettle. Så sker der ting og sager. De kan deres kram de drenge. Kettle er alt i alt et underholdende og sjovt spil, som du med garanti kan få en masse underholdning ud af.



Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

COMPUTER COMPUTER COMPUTER News

CENSUR PÅ SPIL

CRL, softwarehuset, der allerede har gjort sig bemærket, har skudt papegøjen. De har opnået en censur, vi faktisk ikke troede mulig. Hold godt fast, hvis du ikke vil falde ned af stolen af bare grin. "British Board of Film Classification" er et navn, der skal afgøre, hvor gammel man skal være for at gå ind og se en film.

De har bestemt, at man skal være fyldt 15 år, for at spille Dracula fra CRL.

De begrunder det med, at der er så drabelig og ulækker grafik i spillet, at det kan støde sindet på børn under 15 år. CRL kom straks med et modtræk og påstod i en pressemeldelse, at "nu skal der aldersgrænse på alle computerspil".

"British Board of Film Classification" benægter dog dette. De kommenterer dog udtalelsen, og udtales at "i særlig strenge tilfælde, også med henblik på spil, kan vi lægge denne slags restriktioner på". De fortsætter, "det drejer sig hovedsageligt om tilfælde, hvor der forekommer sex, kønsorganer, vold mod dyr, eller i det hele taget meget ulækre scener".

Hvad siger du så? Det er vist det, vi i Danmark giver en "Tynde Ejnar".



MERE TURBO TIL 64

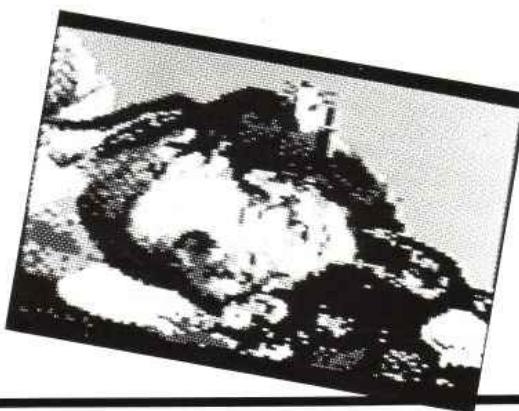
Nu kan du få en såkaldt turbo-ROM til din C64/SX64/128. ROM'en er en 16K chip, som skal placeres der hvor den almindelige 8K ROM KERNAL sidder.

Denne lille operation vil give dig adskillige kommandoer. Du får en Fast Load, der stort set loader alt købesoftware op til 6 gange hurti-

gere end normalt. Du kan formattere disketter på 30 sekunder, lave skærm-dumps, også mens programmet kører, og så kan det Save hurtigere. Med kommandoen "Fast Save" vil dine filer save mindst 3 gange hurtigere end normalt. For at det ikke skal være løgn får du 20 DOS kommandoer oveni.

Turbo ROM kan arbejde med 1 og 2 diskdrives + 1 printer. En ting der nok er værd at bemærke er, at den fylder ikke op i Cartridge porten. En lille kontakt kan skifte mellem normal eller Turbo mode. Turbo ROM kan købes hos:

Cockroach Software
20, The Crescent, Machen
Newport, Gwent NP1 8ND
Tlf. 009-44-633-440434



UNIVERSALT INTERFACE

Hvad er så Uniprint. Jo, såmænd et interface, der kan hjælpe dig med at slutte din printer op til computeren, således at den vel og mærke virker. Det er "Precision Software", der har lavet produktet, og de kan jo nok deres kram. Uniprint er et cartridge, hvorfra der stikker tre kabler ud. Et kabel til fempolet dinstik, et stik til serieporten og et stik til den parallele port. Disse kabler skulle give dig mulighed for at få enhver printer til at køre på din computer. Hvad er cartridge og kabler værd uden god software?

Softwaren på cartridget er også ganske god og brugervenlig. Den "hjælper" dig med at installere brugerfladen mellem printer og computer på en nem og forståelig måde.

Cartridget er baseret på, rent umiddelbart at kunne etablere kontakt mellem en lang række parallele printere som f.eks. Epson, Star, Smith, Corona, Riteman og Okidata. Desuden kan en masse andre med lidt arbejde tilsluttes. Der var dog problemer med at få cartridge til at virke i forbindelse med visse softwarepakker, såsom Superscript, Print Shop og Vizastar. Cartridget har trods det fået udmarket kritik i England. Det eneste vi undrer os over, er, at Precision Software er begyndt at lave hardware, som ikke er kompatibelt med deres egen software. Ja man må undres...

Hør mere hos Precision Software i England.

Tlf. 009-44-01-330-7166



DATA VOICE

Hver lørdag kl.
17-18 på FM
102,8 MHz i
storkøbenhavn

DISKETTE

8, 45

Pr. stk. DSDD

Iøvrigt har vi
ALT
til COMMODORE:

HARDWARE SOFTWARE TILBEHØR

The Final
Cartridge:

645, 00

Få gratis katalog
tilsendt.



HOME DATA

06 17 94 99

17.00-21.00

Birksøvej 8
8240 Risskov

Kun postordre.

GODE DATA!

når du holder din hjemmekomputer
ren og velplejet



PCC-5 er et komplet Personal Computer rensesæt fra AMI. Til rensning af såvel floppy disk, som dataskærm og tastatur. Det giver dit anlæg længere holdbarhed, du får færre datafejl, og dermed større glæde ud af dit anlæg. Så hvorfor ikke ofre et par minutter på sagen i ny og næ.

AMI bedre
data
med am...



WALGRUPPEN

Få et billede af fremtiden

Printtechnik AMIGA Digiview på DANSK

Komplet
hardware-software **2.995,-**

Incl. Video Toolkit, Farvefilter, Deluxe kompatibel RGB og HIRES IFF software med bl.a. Histogram, Sync, Width, Contrast, Saturation, Brightness, Blue/Red Scale, Sharpness, DIAS kommando m.v.

Ring efter en DEMODISK kr. 100.00
og forsendelse.



Commodore:
C-64/128 Deluxe **1295,-**
Amiga Digiview RGB/Hires **2995,-**

IBM:
IBM Expert Professional.. **3995,-**

ATARI ST:
Atari ST Professional **3695,-**
Toolbox billedbehandling **675,-**
Realcolour Kit + Toolbox. **995,-**
Meteosat Satellit system. **15000,-**
Soundsampler 90 KHz Pro. **2995,-**
Atari Memory Oscilloscope **1495,-**

Få et billede af hvad det drejer sig om og aftal tid hos Deres forhandler:

Poulsons Computer 02 99 09 77, Ølstykke Foto/Computer 02 17 94 94,
Datakilden Informatik ApS 01 88 18 20, Dan-information 05 83 94 89, DIKANA 02 29 82 20,
Grafitti Data 06 82 18 55, Idun Soft ApS 07 21 22 66, A.A. DATA systems 07 52 86 39,
Betafon 01 31 02 73, Pro Studie Data 09 13 99 81, JM DATA 03 67 82 00,
Reffling Foto 01 62 24 42, Mibola Microdata 01 18 33 66, BO-EL Data ApS 02 10 02 11,
Generalagent:
Printtechnik Scandinavia, Blegdamsvej 36, 2200 København N.

Eneimportør:

Printtechnik Scandinavia ApS

Blegdamsvej 36, 2200 Kbh. N.

Import af Printtechnik/Desktop Laser Publishing, LaserCAD og Datacopy/Printtechnik.
Videografiske systemer til Commodore, ATARI og IBM.

Intet salg til private - nærmeste forhandler på 01 35 10 50

STJERNETILBUD!

JUMBO INVEST

et spejlbillede af IBM® PC/XT inklusive monitor, MS DOS, printer og alle kabler.

Virker nojagtig som en IBM® PC/XT, men koster meget mindre! Kan køre med stort set alt software og hardware fra IBM's XT. Det er den billigste XT - med den bedste service. Specifikation som JUMBO 1000.

Klar til brug... kun kr. **9.475,-**



JUMBO 1000

256/640 motherboard. Floppy controller. Parallel printer kort. Farve/grafik kort (RGB/comp.). 1x CHINON L-502, 360 K disk. 150 W strømforsyning

Nu med monitor
KUN KR.

6.495,-

JUMBO 1500

256/640 motherboard. 1/0 plus II kort. (RS-232/centr./clock/parallel/game). Farve/grafik kort (RGB-komp.). 2x CHINON L-502, 360 K disk. 150 W strømforsyning

Nu med monitor
KUN KR.

7.995,-

JUMBO 2000

256/640 motherboard. 1/0 plus II kort. (RS-232/centr./clock/parallel/game). Farve/grafik kort (RGB-komp.). 1x CHINON L-502, 360 K disk. 1x SEAGATE ST-225 hard disk. (20 MB, segetid 50 sek.). 150 W strømforsyning

Nu med monitor
KUN KR.

12.495,-

JUMBO 5000 HIGH SPEED

256/640 motherboard. 1/0 plus II kort. (RS-232/centr./clock/parallel/game). Farve/grafik kort (RGB-komp.). 2x CHINON L-502, 360 K disk. 80286 Speed kort (op til 7,5 gange hurtigere på Norton, hurtigere end IBM AT). 150 W strømforsyning

Nu med monitor
KUN KR.

16.450,-

JUMBO ERHVERV:

Dette er Danmarks absolutte bedste tilbud... det kan ikke gøres billigere. Specifikation som JUMBO 2000 og incl. komplet finanspakke. Finans, faktura, debitor, kreditor og lager. Det hele er på dansk.

med monitor
KUN KR.

19.995,-

JUMBO BABY AT/XT SIZE

Klar til brug med 6/8 MHz 80286 processor, 512 K motherboard, farvegrafikkort, parallel printer port, ur/kalender med batteri backup, 1x 1.2 Mb NEC disk drive, 1x 20 Mb SEAGATE harddisk, 200 W strømforsyning

Nu med monitor
KUN KR.

19.995,-

**Borups Allé 116
2000 Frederiksberg C
Tlf. 01 33 11 55**

Reparation
& service
01-91 05 00
01-11 16 00

Monitor fra kr. 1.000,-

Printer fra kr. 2.395,-

Harddisk, med controller og kabler

SEAGATE ST-225 20 Mb kr. 5.295,-

SEAGATE ST-238 30 Mb kr. 6.950,-

Disketter fra kr. 9,-

Software: (på dansk med manual)

PC File III (DORTEC) kr. 450,-

PC Write (DORTEC) kr. 450,-

PC Calc (DORTEC) kr. 450,-

Ved samlet køb kr. 1.000,-

Komplet finanspakke: Finans,

faktura, debitor, kreditor og lager.

Det hele på dansk kr. 3.995,-

Levering med 640 K: tilhæg kr. 500,-

Turbo: tilhæg kr. 1.000,-

Backup Streamer 60 Mb **7.500,-**
med controller, kabler og software

Modem: 0-300-1200 band.

V21, V22 fuldautomatisk

short size kort kr. 2.450,-

Leveret som ekstern model kr. 2.850,-

Alle PC-SIC Library

Mere end 5.000 forskellige software
pr. stk kr. 120,-

og vi har alt tilbehør til computere.
1 års garanti mod fabrikationsfejl.

Forhandlere velkomne

IBM® er et registreret handelsmærke af International Business Machines Corporation

Importør: Alle priser er excl. 22% moms

TARLO Aps

Forhandlere: København, Dansk Data Discount, St. Kongensgade 47, 01 13 99 00.

Computer Discount, Dag Hammerskjölds Allé 42 E, 01 42 33 11. Frederiksberg, abcDATA, 01 35 55 50. Amager, L.A. Electronic, 01 55 15 40. Bagsværd, Design Micro, 02 98 72 74. Helsingør, A.B.S. Data, 02 10 18 25. Roskilde, J.S. Data, 02 37 07 00. Ølstykke, Ølstykke Foto & Computer, 02 17 94 94. Tårstrup, 2 M Electronic, 02 99 30 66. Vejle, C. B. Radio, 05 83 84 85. Holstebro, J. R. Electronic, 07 40 16 66. Hadsund, Data-Bit, 08 57 46 00. Fåborg, LA-MET Computer, 09 61 28 22. Aalborg, Nytorv Data Discount, 08 16 44 88. Sønderjylland, Sønderjydsk Data Service, 04 83 38 11. Seborg, Data Butik, 01 56 42 46. Odense, Vesuna, 09 17 95 90. Helsingør, Deltron, Data, 02 29 88 11. Borup, JA-Computer, 03 62 76 00.

SELVANGIVELSE 1986 på EDB

3. årgang · Rekordoplag: 5.000 eksemplarer



Eneste danske EDB-skatte-program som udarbejder selvangivelsen.

For Commodore 64 og IBM PC (PC-DOS)/kompatible PC'er.

Hvorfor selv lave selvangivelsen når SELVANGIVELSE 1986 er EDB-programmet, som gør computeren til din *personlige revisor*, der laver din selvangivelse. Revisor ekspert-viden står til rådighed for dig med dette program.

SELVANGIVELSE 1986 holder dig ved hånden og leder dig igennem udarbejdelse af selvangivelsen. SELVANGIVELSE 1986 er oprindelig udviklet på en Commodore 64. På grund af den lille programplads i Commodore 64 er der, under program-udviklingen, ikke frådset med programstørrelsen. Derfor er SELVANGIVELSE 1986 et superstærkt og superstort program, med de 210 kilo-bytes programmet fylder, både som IBM PC og Commodore 64 program.

SELVANGIVELSE 1986 består af 15 programdele, der arbejder sammen, således at programdelene relativt er et stort program på din Commodore 64 eller IBM PC.

Skatteprogrammer kan normalt kun beregne restskat/overskydende skat. Dette kan SELVANGIVELSE 1986 naturligvis også, men SELVANGIVELSE 1986 kan meget mere.

Om SELVANGIVELSE 1986 kan kort fortælles:

- Udarbejder selvangivelsen for lønmodtagere.
- 100% selvforklarende. Du kan forstå og køre programmet første gang.
- Kræver ingen kendskab til EDB eller skat.
- Pædagogisk opbygget.
- Aktuelle love, regler og satser for 1986 ligger i

programmet.

- Erstatter skattevejledninger, bøger m.v.
- Klarer den talmæssige behandling.
- Vejleder m.h.t. love, regler og minimering af skatten.
- Kan køres med eller uden printer. Med printer udskrives et skatteregnskab/selvangivelsen.
- Efter udarbejdelse af selvangivelsen beregnes restskat/overskydende skat.

Ring uforpligtende til os og få oplysninger om alt det som programmet egentlig kan.

SELVANGIVELSE 1986 fås til:

- IBM PC (PC-DOS)/kompatible PC'er.
- Commodore 64 diskette-version.
- Commodore 64 bånd-version.

Pris 200 kr.

Kan købes hos vore forhandlere samt pr. postordre.

Postordre:

- Prisen 200 kr. er incl. forsendelse mod forudbetaling.
- Ønskes programmet sendt pr. efterkrav tillægges 30 kr.
- Ring eller skriv hvilken program-version du ønsker.

Forhandlere:

København: BETAFON, Istedgade 79, tlf. 01 31 02 73 · Poulsen Computercenter, City 2 - 304, tlf. 02 99 09 77 · Mibola Mikrodata, Østerbrogade 117, tlf. 01 18 33 66 · **Århus:** Computer-Butikken, Vestergade 58A, tlf. 06 13 20 55 · Dansk Microservice, Vestergade 24, tlf. 06 12 77 99 · Clemens Butik, Clemensstorv 8, tlf. 06 13 39 22 · **Odense:** Garand Data, Vindegade 110, tlf. 09 13 59 99 · **Aalborg:** Knud Engsig, Bispensgade 7, tlf. 08 12 66 66 · Nordjysk EDB-Center, Østerågade 27, tlf. 08 13 57 88

REVI-SOFT Voldgårdsvej 5 · 8270 Højbjerg · Giro nr. 5 71 37 14 · Tlf. 06 27 67 66

Telefontid: Kl. 10-22 alle ugens 7 dage.

64'er Magi

Denne gang disker vores 64'er ekspert op med lidt værktøj til sprite designere, og alle der har problemer med at rette sine programmer - VÆRSGO!

Newlist

Newlist er et dødsmart program til dem som gerne vil gøre livet lettere, når de retter i deres programmer.

Indtast programmet og start det - derefter kan du skrive:

SYS 828

Øg din nye LIST kommando er aktiveret. Det LIST-kommandoen gør er at i stedet for at skrive en linie ud, som f.eks.:

10 FOR A=0 TO 255: POKE 53280,A:NEXT

Vil den skrive således:

10 FOR A=0 TO 255

POKE 53280,A

NEXT

Hvilket gør det noget mere overskueligt end med den gamle list kommando.

I øvrigt kan programmet slukkes med POKE 2,1, og startes med POKE 2,0.

Sprite-Tool

Sprite-tool er et hjælpeprogram for dem, der arbejder meget med sprites.

Indtast programmet, Save det og skriv så:

SYS 49152

Og du vil nu se en spriteklods midt på skærmen. Ved hjælp af et joystick i port 2, kan du flytte spriten rundt på skærmen. Øverst oppe på skærmen er der så angivet følgende parametre:

X-position

Y-position

Farten

Ved at trykke Fire, kan du ændre farten på din sprite.

OBS! Læg mærke til at når du helt ud til højrekanten, vil X-positionen starte forfra fra 0, og det er fordi at der er 320 X-positioner, men en byte kan kun holde et tal op til 255.

Sprite-Graf

Sprite-Graf er også et hjælpeprogram til dem som arbejder med sprites, og som også har en printer.

Indtast programmet og kør det. HUSK AT TÆNDE FOR PRINTEREN!

Du vil så blive spurgt om hvor mange grafer du vil have, og derefter vil printeren tegne det antal sprite grafer som du har angivet.

Delete

Delete er en velkendt kommando som bruges til at slette linier i et program. Når du har indtastet programmet kan du skrive den lige som LIST-komandoen. Dette gøres således:

SYS 828,startlinie-Slutlinie

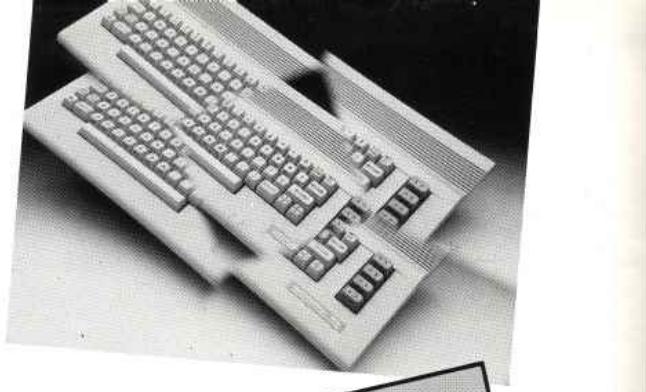
SYS 828,-Slutlinie

SYS 828,Startlinie-

Shift-Pause

Med denne fikse lille rutine kan du stoppe en hver listning, blot ved et tryk på en hvilken som helst af SHIFT-tasterne.

Johnny Thomsen



```
PROGRAM: DELETE.BAS
10 REM * * * * * LINE-DELETER
20 REM *
30 REM *
40 REM * * * WRITTEN BY SOFTICE SOFTWARE
50 REM * * * *
60 REM
100 FOR A=828 TO 986:READ X:POKE A,X
:NEXT
110 DATA 32,253,174,32,121,0,144,6,
240,4,201,171,208,23,32,107,169,
32,19,166,165
120 DATA 95,133,25,165,96,133,26,32,
121,0,240,4,201,171,240,5,162,11,
76,58,164,32
130 DATA 115,0,32,107,169,208,243,
165,20,5,21,208,8,169,255,133,20,
133,21,208,6
140 DATA 230,20,208,2,230,21,32,19,
166,165,36,229
150 DATA 25,165,37,229,26,144,201,
165,45,229,36,133,95,165,46,229,
37,133,95,24,165
160 DATA 25,101,95,133,45,165,26,101,
96,133,46,160,0,177,36,145,25,230,
25,208,2
170 DATA 230,26,230,36,208,2,230,37,
56,165,95,233,1,133,95,165,96,233
180 DATA 225,32,89,166,32,51,165,76,
145,227
```

```
PROGRAM: PAUSE.BAS
10 REM * * * * * SHIFT-PAUSE
20 REM *
30 REM *
40 REM * * * WRITTEN BY SOFTICE SOFTWARE
50 REM * * * *
60 REM
100 FOR A=49152 TO 49182:READ X
:POKE A,X:NEXT
110 DATA 169,11,141,38,3,169,192,141,
39,3,96,72,138,72,152,72,173,141,
2,201,1,240
120 DATA 249,104,168,104,170,104,76,
202,241
```

PROGRAM: NEWLIST.BAS

```

10 REM **** NEW-LIST
20 REM *
30 REM *
40 REM * WRITTEN BY SOFTICE SOFTWARE
50 REM ***
60 REM *
100 FOR A=828 TO 915:READ X:POKE A,X
110 DATA 162,71,142,6,3,160,3,140,7,
3,96,16,3,76,28,167,201,58,240,3,
76,243,166
120 DATA 166,2,240,3,76,243,166,169,
13,32,210,255,152,72,160,2,177,95,
170,200,177
130 DATA 95,133,98,134,99,162,144,56,
32,73,188,32,223,189,162,0,189,0,
140 DATA 206,248,169,32,32,210,255,
202,208,250,104,168,169,32,76,243,
150 DATA 7,7,96

```



PROGRAM: SPRITE GRAF.BAS

```

10 REM **** SPRITE-GRAF
20 REM *
30 REM *
40 REM * WRITTEN BY SOFTICE SOFTWARE
50 REM ***
100 POKE 53280,0:POKE 53281,0
110 INPUT"(CLR,HVID)ANIAL GRAFER";G
120 OPEN 3,4:PRINT#3,CHR$(14)" SPR1
130 FOR I=1 TO 24:PRINT#3:PRINT#3
140 PRINT#3,CHR$(15)" 1
150 PRINT#3,CHR$(15)" 2631 26
31 2631"
160 PRINT#3,CHR$(15)" 8426842184
26842184268421"CHR$(8)
170 PRINT#3,CHR$(15)" "CHR$(8)
180 PRINT#3,CHR$(15)A;"-----"CHR$(8)
"-----"A-A+1
190 IF A>9 THEN 210
200 GOTO 180
210 PRINT#3,CHR$(15)A;"-----"CHR$(8)
"-----"A-A+1
220 IF A>21 THEN 240
230 GOTO 210
240 PRINT#3,CHR$(15)" 21
"-----"CHR$(8)
250 PRINT#3:PRINT F:F-F+1
260 IF F<G+1 THEN F=1:G=0:130
270 CLOSE 3:END

```

PROGRAM: SPRITE-TOOL.BAS

```

10 REM **** SPRITE-TOOL
20 REM *
30 REM *
40 REM * WRITTEN BY SOFTICE SOFTWARE
50 REM ***
60 REM *
70 FOR N=832 TO 896:POKE N,255:NEXT
80 REM *
100 FOR A=49152 TO 49487:READ X
:POKE A,X:NEXT
110 DATA 32,17,193,169,1,133,255,32,
44,193,32,29,192,32,154,192,32,
228,255,240,242
120 DATA 166,0,162,21,157,0,208,96,
173,0,220,74,176,3,206,1,208,74,
176,3,238,1,208
130 DATA 74,176,38,173,0,208,208,29,
173,16,208,41,1,208,14,173,16,208,
9,1,141,16
140 DATA 208,169,80,141,0,208,96,173,
16,208,41,254,141,16,208,206,0,
150 DATA 33,238,0,208,240,52,169,80,
205,0,208,208,53,173,16,208,41,1,
240,46,173
160 DATA 16,208,41,254,141,16,208,
169,0,141,0,208,96,74,176,29,162,
112,160,255,32
170 DATA 48,193,165,255,24,105,1,201,
16,48,2,169,1,133,255,96,173,16,
208,9,1,141
180 DATA 16,208,96,160,0,185,55,193,
32,210,255,200,192,3,208,245,173,
190 DATA 192,185,55,193,32,210,255,
200,192,6,208,245,173,1,208,32,
203,192,185,55
200 DATA 193,32,210,255,200,192,11,
208,245,165,255,141,66,193,162,
255,56,141,66
210 DATA 193,233,100,232,176,248,138,
201,0,208,6,32,12,193,76,231,192,
32,6,193,173
220 DATA 66,193,162,255,56,141,66,
193,233,10,232,176,248,138,201,0,
208,6,32,12,193
230 DATA 76,3,193,32,6,193,173,66,
193,24,105,48,76,210,255,169,48,
240 DATA 0,185,67,193,201,255,240,12,
170,200,185,67,193,157,0,208,200,
250 DATA 169,13,141,248,7,96,166,255,
160,0,136,208,253,202,208,250,96,
19,88,61,32
260 DATA 89,61,32,83,80,68,61,1,0,
120,1,120,16,0,21,1,39,1,255,255,0

```



The Dungeon Master alias Christian Martensen er tilbage, og efter julen står han bedre rustet nu end nogensinde før, klar til at svare på alle læsernes eventyrlige adventure-spørgsmål.

Ja, så må det vist være min tur igen. Jeg håber, I syntes om Keith Campbell's artikel, om hvad der rører sig i de engelske adventurevande. Hvem ved, måske finder vi på at gentage successen senere hen i det nye år.

Som I sikkert ved, er vi nu også begyndt at ud komme i Sverige. Og her er der selvfølgelig også et adventurehjørne, ydmygt drevet af The Dungeon Master himself. Her bliver den eneste forskel blot, at jeg skal svare på svenske læseres spørgsmål! Så endelig får jeg fire sider adventurehjørne, omend ikke helt som jeg havde tænkt mig...

Nuvel, man må passe godt på det, man har, og efter endnu et år er gået uden men, kan jeg kun hilse et nyt år velkommen, og ligeså alle adventureelskere.

Bugsy

Bliver du skudt gang på gang, af blodtørstige gangstere? Bare så dem! Kan du ikke få fat i nogle penge i starten, så køb masken af Louie. Har du brug for en pistol? Sikkert, men du behøver ikke at være alt for ambitøs i starten. Start i det små. Lad det gå ud over små uskyldige børn, og køb en lille pistol til at starte med.

Får du en kniv i ryggen, så behøver du jo nogen til at holde øje med

dig, bagfra. Er du ude efter en enarmet tyvekægt? Det kan jo være, at politiet har bedre held!

Borrowed Time

For at få Fred Mongo arresteret, skal du vise politiet en hel del beviser. Bl.a. skal du kunne bevise, at han var med til "Acme"-jobbet. Hvis (når?) det lykkes, giver han dig koden til postboksen.

For at undslippe nogle skumle forfølgere, der både vil have fat i dig OG en kuffert, skal du en tur helt ned i skridtet.

Dracula

I dette nye CRL adventure, skrevet af samme mand som "The Pilgrim", skal du kigge dig grundigt omkring udenfor værtsstedet, efter du har overlevet den grufulde nat!

Leather Goddesses of Phobos

I Trents celle er der et stykke papir, fyldt med et virvar af bogstaver. (Trent MÅ vist have haft marendit!)

Men prøv at kaste et blik på "indkøbsdelen", som du senere får af Trent. Her står jo de ingredienser, I behøver for at lave en Anti-Læder-Gudinde maskine. Find de enkelte ting på Trents drømmebedsk, og streg dem ud, både van-

dret, lodret og diagonalt. På den måde kan du senere komme af med en "flytrap".

Husk også, at aber godt kan lide søde sager. Måske kan dette redde dig fra en fængslelse tilværelse som gorilla...

Ballyhoo

I en yderst farlig situation kan det godt betale sig at klappe i sine små hænder. Husk så at tage en radio med dig, når du skal agere redningsmand, det er altid godt med musik til arbejdet!

Spellbreaker

Der er mange svære "puzzles" i dette eventyr, og for at komme rigtigt igang, skal du kaste en tidsstopper "spell" ved et stenskred. Senere kommer du til et rum, hvor der højt til loftet. Og det er ret ærgeligt, for i loftet er der en lem. Men kast en iskold "spell" på den rigtige kanal og derefter på vandet. Så kan du komme op på en lille isflage, og vil til sidst kunne nå lemmen. Hvis du fortsætter opad, kan du med et flyvende træppe besøge "Roc's Nest", UDEN at moderfuglen er der. Derned kan du tage den "cube", der ligger under ægget.

Kloakarbejder

Oooooohhhh... Du altvidende vismand, adventurespillernes bevinger. Forbarm dig over mig og brug dine overnaturlige evner til at hjælpe en kollega i nød (adventurespateskriver).

Jeg sidder her foran en lille djævels maskine der kalder sig en CBM 64, og er så grueligt i nød.

I "Emerald Isle" kan jeg ikke finde en lampe, jeg ved ikke hvad jeg skal bruge WANTED plakaterne til, og jeg ved heller ikke hvordan man fjerner de forbandede brædder i hytten.

I "Rebel Planet" kan jeg ikke fjerne Kloakdækslet på gaden uden at blive arresteret, og jeg kan ikke dræbe slangen.

I "Robin of Sherwood" kan jeg ikke finde en fingernem person (jeg har prøvet ALLE interaktive personer).

I "Snowball IX" kan jeg ikke finde ordentligt legitimation til at købe af droiderne for.

I "Return to Eden" spyer "Snowball" hele tiden ild ud på mig, og det kan jeg åbenbart ikke tåle, for det dør jeg af.

Det var alt om de f..... spil, jeg ikke kan finde ud af.

Forresten ville det ikke være dårligt hvis i lavede en helpline i stil med Zzap 64. (Det der med at de skriver om en masse personer man kan ringe til).

Lige en anden ting inden jeg holder: FLERE ADVENTURE SIDER!!!!

Og så lige en tredje ting: Hvad vilde du sige til at udskrive en læserkonkurrence, der gik ud på, at skrive et adventurespil med hjælp af alle tilgængelige midler (The Quill, Illustrator, GAC, Adventure Construction Set, BASIC, osv.)

Til sidst en fjerde ting. Mig og en anden adventure freak vil til at starte en adventurespaite i COMposten. (CCN's medlemsblad). Så vi kunne godt tænke os at få et par råd eller to.

Eventyrlig hilser, Jesper Petersen, Aalborg SØ

Hej Jesper! Nå, var der ellers mere? Ingen femte ting? Okay. Det var da en katastrofal masse spørgsmål, du der kunne finde på. Heldigvis kan jeg svare på alle dine spørgsmål undtagen "Rebel Planet" og "Snowball IX". Men før du begiver dig ind i eventyrskrivteriet, må jeg lige advare dig. Folk vil skrige efter flere sider, de vil bare have mere og mere! (Ligesom dig!). Og det er jo egentlig meget reellet.

Du behøver jo ikke at starte brevet som om dette var Homers Iliaden. Men det lyder jo godt. Så bare bliv ved på den måde.

Hvis du har en jomfruelig person med dig, og undersøger buskene lige syd for Klosteret lidt nærmere, vil du opdage en hemmelig gang. Jeg siger ikke mere! "Emerald Isle": læs plakaten, og vær glad for, at det ikke er dig! En lampe, siger du? Det indebærer at du skal ud at sejle i kano. Når du så har fundet lampen, skal den laves. Til

det får du brug for noget vand, samt disse såkaldte "Carbide Granules". Hvis vi tænker på de samme planker, skal du blot løse dem, "unfasten planks". I "Return to Eden" har du åbenlyse problemer i starten. Men ved at åbne et gammelt eksemplar af "COMputer", nemlig nr. 6 1986, kan du få øjne op for undergravende virksomhed.

En helpline a la Zzap 64! En dårlig idé! En læserkonkurrence? En god idé! Jeg vil høre ad om det er muligt.

Til sidst angående den fjerde ting: bare kom til mig...

Ukendt eventyr!

Hej Adventure Hjørne. Du MÅ (!) hjælpe mig. Min læge siger, at jeg ikke kan tåle mere kaffe. Det er ZORK I det drejer sig om. Jeg KAN ikke finde ud af den. Når jeg har taget juvel-eægget fra reden, og proppet den ned i kassen, i huset, så kan jeg ikke komme længere. H E L P!!!! Ellers kan jeg give et tips til "The Hobbit":

Det kan være en fordel at tage noget vin med fra tjeneren, hvis du skulle møde Thorin eller Elrond.

TAK for et fedt blad!!! Jeg har forøvrigt også et tip til adventuren: "Hvordan man får flere adventuresider i "COMputer.""; The Dungeon Master køber et haglegevær og patroner til sammen. Så går han ind til redaktøren, og kræver flere sider, hvis manden ikke vil have sit hoved skudt af...

Carsten Gehling, Timianvej 44, 8800 Viborg

Hej Carsten! Heldigvis lever vi i et civiliseret samfund, og det eventyr du nævner, lyder virkelig meget voldsomt. Hvor kan man forresten købe det? (Ikke fordi jeg er interesseret, vel!)

Du bliver nødt til at beskrive dit problem i ZORK I mere nøjagtigt, for at jeg skal kunne være istrand til at besvare det. Så tilbage til kaff - næj, TEEN!

Og så forresten tak for diplomet. Carsten har nemlig sendt mig et diplom, der giver mig ret til at blive kaldt The Dungeon Master. Men det havde jeg nu gjort alligevel...

Alle ryger

Til AdventureHjørnet. Hermed lidt hjælp til de fortabte eventyrere, der har forespurgt om hjælp i "Nine Princes in Amber" og "Magic Stone". I "Nine Princes in Amber" skal man huske, at undersøge "chart" inden man forlader hospitaliet. Og hvad så

med at besøge en nær slægting...

I "Magic Stone" dræber man slangen med "kill snake" (WOW!). Derefter skal du følge den kloge fugls råd.

Nu til et par spørgsmål fra os... I "Amazon":

1) Hvordan slipper man væk i junglen, efter at have undsluppet soldaterne i lejren?

2) Når man har brugt sine cigaretter til bestikkelse, hvad skal man så give indianerne i junglen? De vil jo også ryge.

OBS: FLERE adventuresider - hvis redaktøren fortsat nægter, så er her et råd fra "Dallas Quest": "try to bribe the monkey".

kommandoer. Jeg har haft spillet til Vic-20, men kan ikke huske den kommando, jeg brugte der. Når jeg nu skriver "Remove nails", skriver den godt nok, "OK", men har kun taget tæppet. Dette kan jeg gøre 117 gange, uden at det hjælper.

Endelig vil jeg gerne spørge om der findes andre adventurespil fra Scott Adams til 64'eren ud over denne og "The Hulk", f.eks nogle af dem han lavede til Vic-20.

Med venlig hilsen, Niels Arup, Ballerup

gamle mand - tal med ham først, byd ham derefter på en drink. Er du også tørtstig - bliv lidt i baren. Kan du ikke komme over floden - det er heller ikke meningen! Kan du ikke komme forbi porten - undersøg hjulet der styrer gitterporten. Vagterne dræber dig - vær bevæbnet og godt beskyttet. Kan du ikke komme ind i det hemmelige rum - Stearinlyset, kraniet og boghylden er løsningen. Kan du ikke lide edderkopper, så fjern dem! Kedelen dækker over en hemmelig udgang! Kan du ikke komme over "pit" - enten bærer du på for meget, eller også kan du jo bruge en "rebstige". Vær tålmodig ved Jetty-en, og der vil komme en boat. Kan du ikke redde jomfruen - kniven er ikke nok. Kan du ikke dræbe Dracula - beskyt din sjæl og vær vel bevæbnet! Venlig hilsen, Jesper S. Nielsen, Næstved.

Jamen, jamen, tak skal du have Jesper, jeg tror at der er virkelig mange, der står og har problemer i dette adventure. Men nu må man så håbe, at folk vil lade være med at sende spørgsmål ind til The Dungeon Master, som han alligevel ikke kan besvare.

Klubber

Endnu flere har sendt brev til mig, angående adventureklubber. Denne gang drejer det sig om "The Adventure-Freaks", der skriver:

"Først en kolossal stor tak til "COMputers" Adventure Hjørne, for at hjælpe adventure-folk som os, når vi populært sagt kører fast. "Vi" er nogle stykker fra Fjellerad (nær Aalborg) som har åbnet en adventureklub.

Vi er allesammen båd af adventurespil, men som for så mange andre eventyrsplille opstår der af og til problemer.

Derfor har vi åbnet denne klub, for bl.a. at kunne hjælpe andre og for selv at få hjælp i adventurespil."

Det lyder jo rart, så er der interesserende, kan I skrive til: The Adventure-Freaks Tokevej 6 Fjellerad 9260 Gistrup

Allan Jensen i Ikast, skriver at han styrer en adventureklub, kaldet Midtjysk adventure klub. Alle, der har problemer, eller løsninger, kan henvende sig til: Midtjysk adventure klub Holbergsvæj 43 7430 Ikast

Att: Allan Jensen
Og ellers kan I jo bare skrive ind til The Dungeon Master... Christian Martensen

Spørgsmål?

Har du spørgsmål til et eller flere af markedets populære Adventures til 64'eren, er du velkommen til at skrive til os.

Vi kan ikke garantere dig, at vi kan løse alle dine eventyrlige problemer, men vi forsøger gerne. Skriv til os på adressen:

COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K



Med venlig hilsen, Sune O. Hansen og Aage K. Christoffersen, Gentofte

I have already bribed the monkey, but it seems that it is too stupid to understand the tip - You have died". Men ellers skal I have tak for nogle forhåbentligvis effektive tips.

For at undslippe de hævntørstige soldater i junglen, skal du blot tænde for computeren, og bede om hjælp.

Ok, Indianerne i Kermani Village vil gerne ryge, men det kan da også være, at de føler sig lidt nøgne?!

Kære Adventure Hjørne! Jeg er en ivrig adventurespiller med store problemer!

Det er med eventyret "Pirate Cove" fra Scott Adams. Jeg kan ikke få fat i sømmene i lejligheden i London. Dem skal jeg jo bruge til at bygge "The Jolly Roger" med. Jeg har prøvet både at fjerne sømmene, og tage dem.

Jeg er i tvivl om det er programmet, der er en fejl i, eller om det er en anden kommando. Jeg har iøvrigt prøvet utallige andre

Kære Nielsen! Jamen, det lyder jo forfærdeligt! 117 gange! Tak skal du ellers have. Da jeg i sin tid spillede dette eventyr, skrev jeg ikke "Remove nails", men blot "Get nail", og det samme med tæppet. Hvis dette heller ikke hjælper, ja, så har du nok fået en version af "Pirate Adventure" med en "bug".

Løsningen på Castle of Terror?

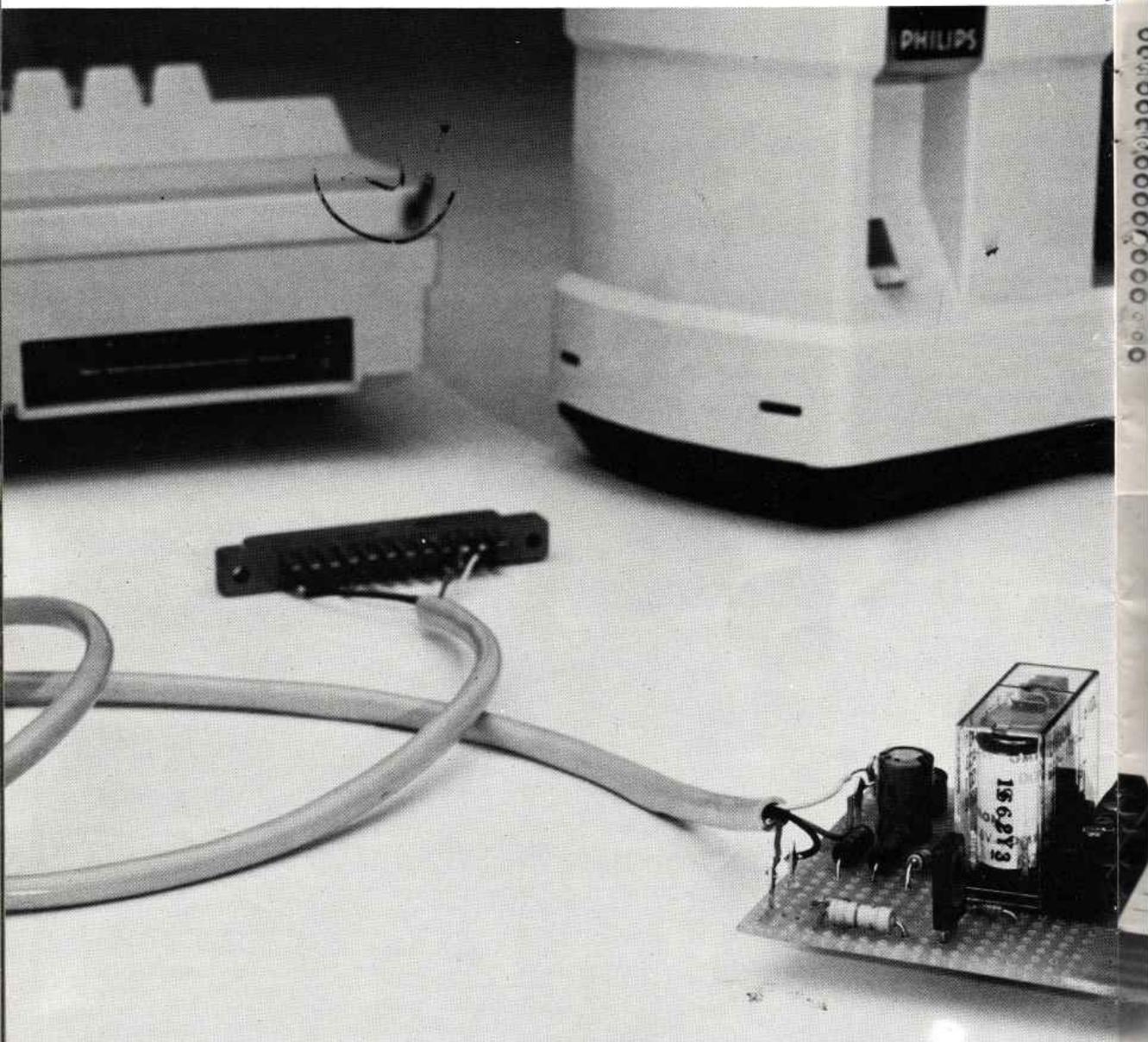
Kære Adventure Hjørne. For et stykke tid siden modtog jeg nogle hjælpende tips fra Melbourne House i Australien vedrørende eventyret "Castle of Terror". Jeg har snart været i besiddelse af det i omkring to år, og har endnu ikke løst mysteriet. I første årgang af "COMputer" nr. 3, gav det L. Legård problemer. Her er nogle tips han måske kan have glæde af.

Naturligvis håber jeg også på en hjælpende hånd fra din side, idet eventyret på nuværende tidspunkt ikke er løst. Måske er du i stand til det? Eller nogen anden??

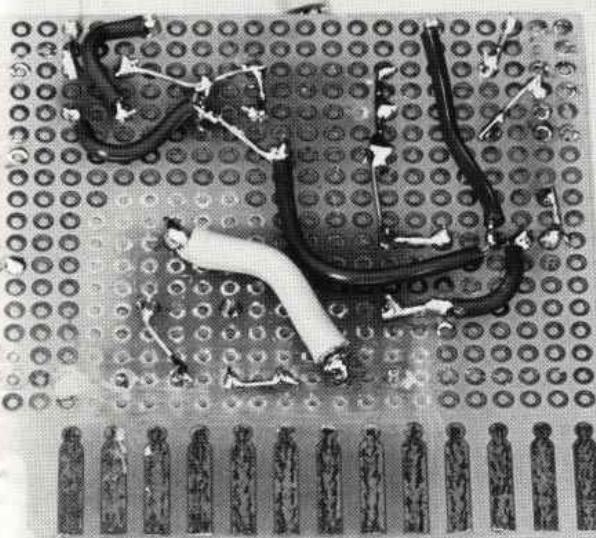
Her er tipsene under alle omstændigheder:

Bliver du hele tiden brændt til døde - flyt sækken. Kan du ikke finde en læsepind - undersøg "rung" nærmere. Tørster den

Elektronik der



VIL noget, 3



Forbindelserne på hulprintet er lavet med trådafklip og ledning. Bemærk hvordan øerne er fjernet omkring de LIVSFARLIGE 220 volt!

Gnubbeark kan købes i alle mulige former og størrelser. I nogle tilfælde sågar komplette printtegninger.



Velkommen til denne tredie - og absolut ikke sidste - omgang af "Elektronik der VIL noget", hvor vi skal lære at lave print. Denne gang bringer vi bl.a. opskriften på et computer-relæ til din C-64/128.

"Computer-relæ, hva' er det?" Jo, ser du, det er en konstruktion, hvormed DU kan styre 220 volt direkte fra din computer. Det kan være alt fra skrivebords-lampen til kaffemaskinen eller carport'en. Kan du se det for dig - du står op om morgen'en og din C-64/128 har allerede tændt for morgenkaffen og ovnen til morgenkrydderne. Spændende, ikk'? Men lær nu først at lave print.

Materialer

Lad os starte med at kigge på de materialer, du får brug for. Du skal bruge noget printplade, jern-chlorid, plastbalje (evt. med låg), boremaskine, bor og Dalo-pen og/eller gnubbeark.

Forvirret? No sweat: "COMputer" tegner og fortæller.

Alle tingene kan du få hos "ny elektronik"s printforhandlere - listen over dem bragte vi i sidste nummer. Printet kan som regel fås som restprint til en billig penge. Det er jo ikke så store stykker print vi bruger endnu.

Jern-chloriden - der bruges til at sætte printet med - fås både på apoteket og hos printforhandleren. Her kan du altså vælge at spredre dine indkøb.

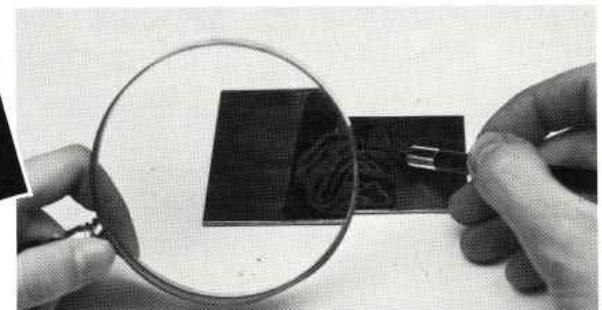
Baljen af plast kan købes hvor du vil. Garanteret en fordel at gøre det, hvor det nu engang er billigst. Baljen skal bruges til at sætte i, og da ætsemidlet kan bruges flere gange, kan det være en fordel med låg til baljen.

Bor og boremaskine har du måske tilgang til i forvejen. Boret skal være et 0,8 - 1,0 mm high-speed metalbor. Boremaskinen kan være det manuel eller elektrisk. Ho-

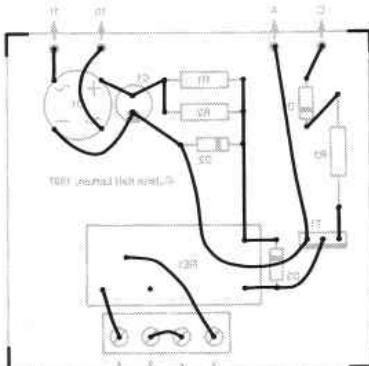
Et tilbageblik

Som vi allerede nævnte i sidste nummer, så er der utallige måder at lave sine print på. Der er dog flere fællespunkter i de forskellige metoder.

Vigtigste er nok, at printpladen består af et laminat påsmurt et tyndt lag kobber. Kobberlaget påføres nu et ætsefast printmønster, hvorefter printpladen sættes. Tilbage står nu en plade med kredsløbsmønstret i kobber. Det sidste der mangler er, at rense og bore huller. Så er printet klar til montage. Men lad os gå lidt mere i detaljer.



Check de overførte baner inden du ætser. Revner og smuttere kan reddes med en Dalo-pen.



Sådan trækker du ledningerne på hulprintet. For at gøre det lettere for dig, kan du se hvor komponenterne skal sidde på den modsatte side.

komponenter udover din C-64/128 og et stik skal der til. Det skal jo være til at overkomme.

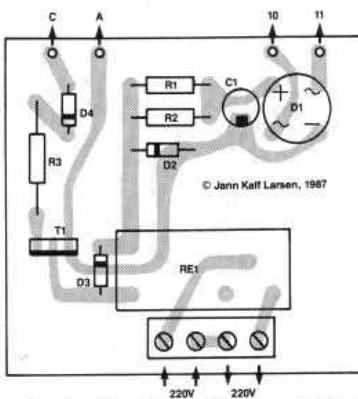
I konstruktionen benytter vi det faktum, at du kan trække 9 volts vekselspænding direkte fra transformatoren til computeren via USER-porten. Vekselspændingen finder du på pin 10 og 11, og her kan der maksimalt trækkes 100 milliampere. Men mere får vi heller ikke brug for.

Først ensrettes spændingen i diodebroen D1, og derefter udglettes spændingen med kondensatoren C1. Den resulterende jævnspænding er på ca. 12 volt, hvilket er for meget til vores formål, da vi kun skal bruge 6 volt til relæet. Derfor må vi lave et reguleringsskredsløb. Det sker med R1, R2 og D2. R1 og R2 sørger for, at vi ikke kan trække mere strøm end, vi behøver - ca. 90 milliampere. Zenerdioden D2 sørger så for at spændingen, der går videre til relæet ikke overstiger 6,2 volt. Enkelt, men effektivt. Dioden over relæet er vigtig ikke at glemme. Den beskytter resten af kredsløbet mod returspændinger fra relæet, der nemt kan opstå grundt spolen i relæet. Så husk den og vend den rigtigt.

Nu var det jo meningen, at computeren skulle styre relæet. Til det formål bruger vi en af de otte dataporte - PBO - PB7. I dette tilfælde har vi brugt PBO, som du finder på USER-portens ben C. Hvordan du bruger porten til at styre med, vender vi tilbage til om et kort øjeblik. Først skal vi lige være færdige med diagrammet.

Signalet fra PBO går via en diode og en modstand til styreindgangen på transistoren T1. Dioden beskytter computeren og sørger samtidig for, at fejfspændinger ikke kan trigge kredsløbet. Modstanden sørger for, at vi kun belaster USER-porten med godt 1 milliampere.

Grunden til at vi kan nøjes med 1 milliampere til at styre relæet - der jo trækker hele 90 milliampere.



Sådan kan dit print se ud. Husk god afstand til steder med 220 volt.

re, er det faktum, at en transistor virker som en strømforstærker. I dette tilfælde er forstærkningen lidt over 100 gange. 1 milliampere er altså mere end nok.

Endelig har vi så relæets kontakter. De er tilsluttet de livsfarlige 220 volt, og kan altså tænde og slukke her.

Opbygningen

Kan foretages på to måder. Enten på et stykke hulprint eller med dit eget hjemmelavede print. I begge tilfælde skal du blot følge vore anvisninger, så kan det aldrig gå helt galt!

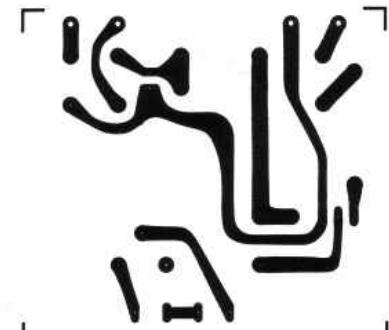
Lad os starte med udgaven på eget print. Efter hullerne er boret, monteres de enkelte komponenter efter rækkefølgen i komponentlisten og stikket til USER-porten tilsluttet. Husk i øvrigt at vende AL-E komponenterne rigtigt første gang. Efter endt montering kan du gå til afprøvningen.

Benytter du hulprint stiller sagen sig selvfølgelig lidt anderledes. Her monterer du først alle komponenterne som på tegningen og lodder dem fast. Nu skal du INDEN du laver forbindelserne mellem de enkelte komponenter sørge for masser af plads omkring de steder, hvor 220 volt er til stede.

Der skal være mindst fem millimeter fra nærmeste kobberbane eller -ø til et sted med 220 volt. Denne afstand er vigtig at overholde, ellers risikerer du både at brænde computeren af og selv at komme grueligt til skade. 220 volt er ikke til at spøge med.

Den nemmeste måde at fjerne de små kobberør på hulprintet med, er ved at varme øen op med loddekolben og derefter skrabe den væk med en skarp kniv. Se på billedet hvordan vi gjorde.

Nu skal forbindelserne så laves mellem komponenterne. Her bruger du både trådafklip fra komponenterne og ledning. De korte forbindelser laves med trådafklip.



Nøjagtigt som ved hulprintet - her er kobberbanerne blot lagt som en skygge i printet, så du nemmere kan montere komponenterne.

mens de længere eller mere snørkede forbindelser laves med isoleret ledning.

Forbindelsen fra relæ til 220 volts udtaget laves også med isoleret ledning. Her er det dog ikke nok med den tynde monteringstråd. Brug i stedet noget rigtigt installationsledning - f.eks. det samme som du ville bruge til dine lamper. Check nu printet og du kan gå videre til afprøvningen.

Afprøvning

Stikket sættes i USER-porten på din C-64/128 og ledninger til og fra de 220 volt tilsluttet. Se tegningen hvordan du gør det. Til 220 volts udtaget sætter du en lampe. Og så er vi ellers klar til at køre. Start computeren op - C-128 i 64-mode. For at fortælle computeren at PBO skal være en udgang skriver du:

POKE 56579, 1

PBO er nu en udgang, men nu skal du så fortælle om udgangen skal være på 0 volt eller på +5 volt. +5 volt ud medfører, at relæet trækker og lampen lyser. Ordren du skal bruge er:

POKE 56577, 1

Hvis du vil slukke igen er ordren:

POKE 56577, 0

Virker det hele som det skal - altså tænder og slukker lampen som du vil have den til, ja så er alt i orden. Mere udførlige beskrivelser af portene PBO - PB7 kan du finde i din manual. Nu mangler du faktisk kun at bygge konstruktionen ind i en kasse.

Indbygningen

Er meget vigtig. Der er jo trods alt 220 volt på printet. Og selv om du sikret selv husker at passe på, er det jo ikke sikkert, at eventuelle gæster ved, hvor de IKKE må plantere pølse.

Indbygningen foregår i en passende kasse af plast. Brug IKKE metal, da det leder 220 volt lidt for godt. Det er vigtigt at kassen er ordentligt isoleret. I kassen borer du så

huller for ledningerne til USER-port stikket og de to 220 volts ledninger.

Bli nu ikke for smart

Ja, vi mener det faktisk. I denne konstruktion trækker vi al spænding og strøm direkte fra computeren. Det kan også sagtens lade sig gøre fordi, vi holder os indenfor de grænser, som computeren kan klare. Men vi balancerer alligevel tæt på kanten af det tilladelige. Derfor er det meget vigtigt, at du ikke tilslutter mere end en af denne slags konstruktioner til computeren ad gangen. Det kan den nemlig slet ikke klare. Ønsker du at styre flere 220 volts forbrugere ad gangen, vil vi i stedet henvise til en artikel i "ny elektronik", hvor der var hele otte relæ-udgange samlet på et enkelt print.

Konstruktionen blev bragt i "ny elektronik" nr. 9/84 og et print med nummeret 398 kan købes for 55 kroner hos "ny elektronik's printforhandlere. Listen viste vi i sidste nummer af "COMputer".

Det må være nok for denne gang. Vi tales ved igen om en måneds tid, hvor vi kigger på nye og spændende ting du selv kan bygge til din Commodore.

Jann Kalf Larsen

Komponentliste

- R1 150 ohm, 1W
- R2 150 ohm, 1W
- R3 3,3 kohm, 1/4W (orange, orange, rød)
- C1 100 μ F/16V, st. el.lyt.
- D1 W005, diodebro
- D2 ZPY 6V2, 6,2 volts zenerdiode
- D3 1N4148, Si-diode
- D4 1N4148, Si-diode
- T1 BD139, drivertransistor
- RE1 6 volts relæ, f.eks. OMRON G2R-112P-6V

Desuden benyttes print, loddeøje, ledning, 4-polet klemterminal, Commodore USER-stik, plastkasse til indbygning, m.m.

DESTRUKTIV

DESTROYER



Destroyer er seneste skud på stammen fra Epyx. Med det kan du gå om bord i din 64'er, og kommandere et 2050 tons tungt krigsskib. Men tro ikke det er nemt. Du skal nemlig styre ALT på skibet. Radar, sonar, dybdevandsbomber, antiluftskyts, torpedoer og meget mere. Med andre ord - vaskeægte grafikkrieg.

Det kan nok være svært at sætte sig ind i hvordan det har været, at befinde sig på en destroyer underild. Med alle de varierende opgaver, der skal opfyldes på et sådant krigsskib, forekommer forvirring og kaos at være en nærliggende stemning i en sådan situation. Samme stemning giver spillet "Destroyer", og der går ikke mange minutter før du mærker desperationens let krampagtige trækken i kroppen.

Giv los i små bidder

Da "Destroyer" er et ret alsidigt spil, kan det for den uprøvede være sundt at gå gradvist ind i spillet. Dette lader sig heldigvis gøre helt uden problemer. Efter du har leveret dit navn og døbt din destroyer, skal du vælge hvilken mis-

sion, du vil vove dig ud på. Missionerne er mangeartede, og afhængighed i sidste ende af hvilke af skibets funktioner, du ønsker at træne dig op i. Det er blandt andet muligt at tage af sted på missioner, hvor du møder f.eks. ubåde, fly, eller andre skibe. For hver af sådanne missioner du vælger, stifter du nærmere bekendtskab med de aktuelle våbensystemer. F.eks. vil en "Subhunter mission", hvis du da overlever, lære dig at påskønne sonarenes vidunderlige evne til at afsløre havets ulve.

Endvidere vil samme tur afstedkomme flittigt brug og dermed behændighed i at dumpe dybdevandsbomber.

Men senere hen når du mener, at dine færdigheder gør dig til en sand mester i at håndtere en de-

stroyer, kan du tage af sted på missioner med lidt mere mening i. F.eks. kan du blive sat til at beskytte en konvoj, eller rede en nedskudt jagerpilot. Sådanne missioner kræver selvagt erfaring, da du kommer ud for lidt af hvert.

Broen ethvert skibs hjerte

For at klare sig på en hvilken som helst mission, er det en nødvendighed først at lægge en/nogle kurs(er). På et navigationskort finder du via opstartsinformaticsene, hurtigt dit bestemmellesssted, hvor du så skal plotte din kurs. Nederst på kortet opgives længde- og breddegrader af cursorenens position.

Ved at flytte cursoren hen på det angivne sted og trykke "fire" lagres positionen. Ved at taste BR for "BRidge" flyver du hastigt hen til din destroyers kommandobro. Det skil her lige siges, at "Destroyer" loader hver ny skærm ind fra disken. Men heldigvis gør også "Destroyer" brug af Epyx egen Vorpal Fastloader (testet i "Computer" 4/86). Denne underulide fastloader, der loader med 25 gange normal hastighed, forvandler ventetiden til ikke mere end et par harmøse sekunder. Når kommandobrøgen dukker op på skærmen, virker det nærmest overvælden-

de.

Ved første bekendtskab kan alle kontakterne godt virke skrämmende. Men senere hen, når du først er kommet i gang, er denne del af "Destroyer" forbløffende enkelt opbygget.

De øverste 3 kontakter bruges til at slå radaren og sonaren til og fra, samt at fremstaffe oplysninger om skader på skibet. De næste 4 kontakter indikerer på hvilken måde du ønsker din ubåds-jæger styret. Du kan vælge mellem autostyring og manuel. Vælger du autostyring følger skibet af sig selv den på navigationsskærmen indtegnede rute. Desuden kan du ved at slå over på "PUR" lade din krigsmaskine hådesløst forfølge den nærmeste ubåd. Dette kræver selvfølgelig at en sådan er inden for din sonares rækkevidde.

Næstsidste række af kontakter bestemmer, besætningens alarmberedskab. Du kan med et lille knips sende alle skibets talstærke horder af veltrænede sømænd af sted til deres poster. Men vær opmærksom på at deres effektivitet i udpræget grad afhænger af hvor meget fritid de har. Derfor kan det godt være en god ide kun at sende dele af besætningen af sted hen til de steder, hvor det virkelig brænder på.

Sidste række af kommando kon-



"Damage Report" giver dig en komplet oversigt over din destroyers tilstand.

være opmærksom på ikke at komme til at overbelaste denne. Sker det, bliver den overophedet, og den mister da sin funktionsdygtighed et stykke tid. Men så længe der er grønt lys kan du ubekymret give los for al din irritation og pløkke hensynsløst los.

Skibet er ladet med... torpedoer

Er det fjendtlige skibe du er på jagt efter, kan du ikke altid bruge dine store "Guns". Nok de store, men det er ikke altid nok til at trænge

mildt kan dumpe dybdevandsbomber.

For hver rampe der findes, er det muligt at indstille sprængdybden. Det betyder at du er i stand til at dumpe 4 bomber på samme tid, der vil eksplodere i forskellige dybder. Dette gør det nemmere at ramme ubåde på ukendt dybde. Hvis du under en af kampsenerne bliver ramt et eller andet sted, trykker du blot "DA" (Damage Control), hvorefter du får serveret en fuldstændig skadesrapport, med en grafisk præsentation af din destroyer.

Konklusion

"Destroyer" er et meget komplekst spil. Det må siges at "Destroyer" er en forholdsvis realistisk destroyer-simulator, selv om den nok er en lille smule simpliciteret.

Men havde spillet været en kende mere avanceret var det nok gået ud over tilgængeligheden.

Lyden i "Destroyer" er ikke noget særligt. F.eks. savnes lyden af en hakkende flymotor, når du bliver angrebet af jagere. Andre steder er den bare almindelig kedelig.

Grafikken derimod er ganske god og vel gennemført. Især ser det flot ud når du bliver angrebet af jagere. Epyx hævder at "Destroyer" indeholder en del strategiske aspekter. Dette er nok en tvivlsom påstand, og i hvert fald ikke den fulde sandhed.

Vist ligger der da nogle strategiske overvejelser i "Destroyer", men den overvejende del er udelukkende baseret på action.

Dette er i sig selv også udmarket, men desværre er spillets action-niveau ikke af den grund særligt hæblesende. "Destroyer" er et af de spil, der alt for hurtigt får ens interesse til at falme og gå stille til.

Claus Leth Jeppesen

Luften summer af aktivitet

Bliver du utsat for luftangreb, er



Skal du på ubådsjagt, kaster du blot lidt grafikdybe-bomber ned til de kære fjendtlige ubåde. Som du kan se er der 4 udkastningssteder, med variable indstillinger af dybden, hvor ladningen skal sprænge.

det om hurtigst muligt at trykke "AP" eller "AS". Derved kommer du hen til de anti-luftskraftkanoner, der er placeret på hver side af skibet.

Er du parat i god tid, og opmærksom på jagernes angrebsretning er det muligt at nedskyde ikke så få, forholdsvis hurtigt. Det ser virkelig godt ud når en af jagerne langsomt dukker frem fra horisonten, for langsomt at blive større og større.

Rammer du jagerne, falder de på de mest akrobatiske måder svirrende ned i vandet. Nogen med store røgfylde skyer hængende efter sig, andre falder blot hovedkuls lige ned, og laver et betagende plask! Når du bruger dit peberbøsgevær, skal du hele tiden

igenom store krigsskibes armeringer. Er der skibe tæt på, kan det ofte betale sig at sende en ladning torpedoer af sted. På dette punkt er det så godt som umuligt at beskytte sig. Ved at trykke "TP" eller "TS", befinner du dig med et imellem din destroyers beholdning af eksplosive "Vandbomber". Med sigtekomet skal du sigte en lille smule foran det i horisonten gynge skib. Vær opmærksom på, at du har mistet al kontrol, så snart torpedoen er sendt af sted.

Kast dybdebomber i grams

Er du lige kommet fra sonaren, og er overbevist om, at der befinner sig en ubåd lige under dig, er det om at smide dybdebomber over bord. På denne skærm findes der 4 forskellige ramper, hvorfra du gav-

takter består af de våbensystemer du nærer behov for at benytte. "G" står for dine meget maskuline 5" kaliber dobbeltløbede overflade guns, der kan skyde helt op til omkring 17 kilometer. "AA" repræsenterer dine antiluftskyts kanoner, der er placeret både på højre og venstre side af skibet.

Drømmer du om at torpedere nogen slår du blot med et lille kile "TP" kontakten til. Sidste kontakt er "DC", med hvilken du sætter bagbords dybdebombe sektion til. Når du har tilpasset skibets overordnede funktioner efter omstændighederne, er du om sider klar til at hoppe frem og tilbage mellem forskellige poster. Formålet hermed er at fremskaffe alle de informationer, der gør det muligt at imødegå kommende "problemer" uden at blive overrasket.

Observationsdækket, den moderne udsigtstønde

En destroyers øje ud til omverdenen er observationsdækket. Så længe ubådene holder sig i skindet er det en god ide, lejlighedsvis at slå et smut omkring dette dæk. Øverste del af kontrolpanelet er udstyret med et kompas, med hvilket det er muligt, at dreje rundt uden skibet drejer med. Nederste del af kontrolpanelet er den såkaldte "Helm". Denne findes på ind til flere af skærmene, og det er ved hjælp af denne skibet styres manuelt. På et tilsvarende kompas som det ovenover, sætter du blot skibets kurs, hvorefter dette langsomt retter sig ind på denne. Nederst på panelet, kan du indstille farter. Hver gang du udfører en ordre, kommer der er par sekunder senere bekræftigelse på den er modtaget, og udført/forsøgt udført fra en hurtig lysavis.

Mere avancerede følehorn

To meget vigtige måder for et hvert skib at informere sig på foregår ved hjælp af redskaberne radarren og sonaren. Da det er vigtigt at kunne styre samtidigt med at funktionerne anvendes, er der også på henholdsvis radar- og sonarskærmen placeret et styrepanel. I det hele taget ligner radar- og sonarskærmen hinanden meget. Forskellen består blot i at radaren selvfølgelig observerer jagerfly og andet godt i luften, mens sonaren registrerer de noget så økkel ellers usynlige ubåde.

Så snart du på sonaren ser noget meget hurtigt med retning lige imod dig, kan du være så godt som sikker på at det er en torpedo. I en sådan situation gælder det om at være hurtig og dreje af, før målet er nået for den iskolde bølgebryder.

Grafik	9-10
Lyd	7
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8

PC SPECIAL

Er du en af de mange, der har anskaffet sig en Commodore PC, er der på disse sider mange nye og nytige sager at hente. Hvad med et kort, der tillader at tre personer bruger samme program samtidigt, og uden tab af hastighed!

Der er, desværre fristes jeg til at sige, mange forskellige typer af netværk til PC'erne på markedet. Fælles for dem alle er at de giver problemer, på den ene eller anden måde. Om det nye PC-Slave2 fra Advanced Digital Corporation løser alle problemerne er endnu ikke klargjort, men det har en række imponerende data.

Put deres nye PC-Slave2 kort ned i din PC'er. Tilslut to monochrome monitorer og to tastaturer til kortet. Resultatet af dette mix skulle blive, at tre personer nu kan bruge en PC'er. Det er der intet nyt i. Det spændende er at kortet indeholder to CPU'er, samt 2*512 Kbyte RAM, hvilket gør det muligt at lade tre personer bruge det samme program, på samme tid. Og det sker uden nogen form for hastighedstab. Desuden kan de tre personer få adgang til det samme ekstra-udstyr.

Advanced Digital Corporations kort fungere direkte under PC/MS-DOS 3.1 og der skal ikke bruges et helt nyt operativsystem. Synes du det lyder det spændende så kontakt:

Advanced Digital Corporation
5432 Production Drive, Huntington Beach, CA 92649
Tlf: 009 1 (714)891-4004

Bubble memory til PC'erne

Intel, halvleder giganten, har introduceret et 1 Mbyte bubble-memory udvidelseskort til PC'erne. Det er et enkelt kort, og det emulerer en harddisk. Fordelen ved et bubble-memory kort, der fungerer som harddisk, er holdbarheden. En harddisk er følsom overfor stød og rystelser, mens bubble-memory er lang stærkere. Kortet findes i flere udgaver. En 512 Kbyte version koster \$895 og for 1 Mbyte skal du betale \$1545. Kortet indeholder al elektronikken, samt en EPROM med I/O drivere til at styre operativsystemet.

Sikkerhed i bogstørrelse

En harddisk er rar at have, men formatterer du den ved en fejltagelse ligesom jeg har gjort det, så bander du de 20 Mbyte langt væk. Problemet kan løses på flere måder. Du kan lave backup's på almindelige disketter, men det tager tid. Alternativet er en tape-streamer.

En tape-streamer er en båndoptager der bruger specielle bånd, og over på disse bånd lægges hele harddisken's indhold. Fra Irwin Magnetics er der kommet en ny serie tape-streamere, med lagervarigheder på 10, 20 og 40 M-

byte. Overførselshastigheden for en PC/PC-XT er på 250.000 bit pr. sekund, og for en PC-AT 500.000 bit pr. sekund.

Backup enheden måler 5*17 cm, og er altså ikke specielt stor. Prisen ligger fra \$799 op til \$1095. Kontakt Irwin Magnetics: 2311 Green Rd., Ann Arbor, MI 48105. Tlf: 009 1 (313)996-3300

Flere bobler

Det er ikke fordi bubble-memorier er en ny opfindelse, men simpelthen fordi der er kommet et par gode applikationer. Denne gang er det en bubble-memory baseret pseudo diskdrev.

Bubbl-Tec har udviklet et produkt de kalder Bubbl-Dek. Et produkt der fungerer som et diskdrev, har harddiskens hastighed, og kassettebåndoptagerens mulighed for at skifte lagermedie.

Bubbl-Dek har samme dimensioner som et standard fulds-højde 5.25" diskdrev, og passer ind i et almindeligt PC chassis. Bubbl-Dek kan fås i to udgaver, til \$1199 og til \$1689. Den første har et enkelt "drev" den anden har to. Et bubble-memory kort koster \$175 og indeholder 128 Kbyte data. Kortet kan skrivebeskyttes, og har en gennemsnitlig accessid på 19 ms, hvilket er hurtigere end hovedparten af de eksisterende PC harddiske.

Dataoverførselshastigheden er heller ikke dårlig. Mellem 30.000 og 90.000 bit pr. sekund, afhængig af den valgte controller. Er det en intern controller er den lang-

som, mens den eksterne er hurtig. Er du interesseret så kontakt: Bubbl-Tec, 6805 Sierra Court, Dublin, CA 94568. Tlf: 009 1 (415)829-8700

Hvem har brug for en hjælpejægerne?

Der findes flere residence regnemaskine programmer til PC'erne, men størsteparten har kun de funktioner, der findes på en regner til 44.95 kroner. Har du, modsat mig, plads i din PC'er, så smid ELI-41 ned i hukommelsen. ELI-41 er et resident program, der fungerer som en Hewlett Packard HP-41C regnemaskine.

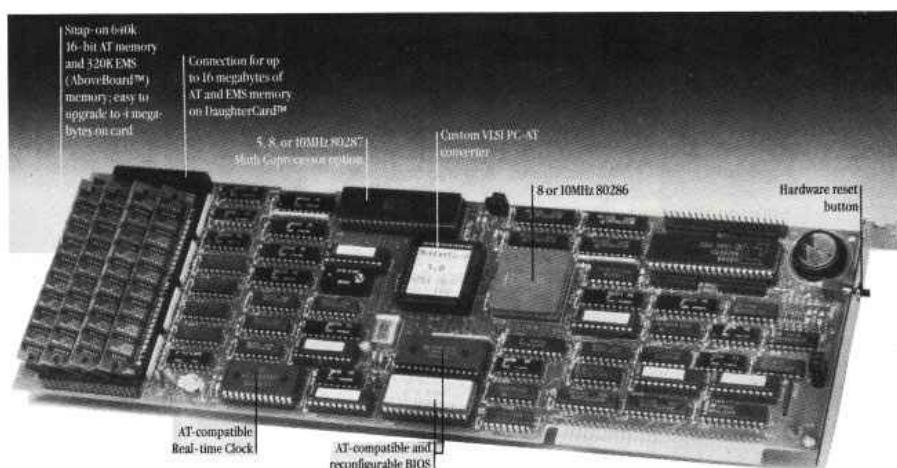
Eclipse Logic fortæller at programmet emulerer alle HP-41 funktioner, foruden at kunne regne med decimal, binære, octale og hexadecimale tal, og regnemaskinen har 500 registre. Tryk på en tast, og frem på skærmen kommer en regnemaskine sammen med et blik på flagene, stakken og en række registre.

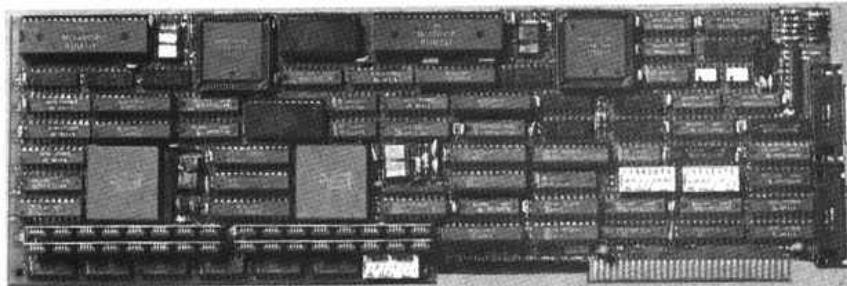
Programmet kører på en PC'er med minimum 192 Kbyte RAM og MS/PC-DOS 2.00 eller højere. Kontakt: Eclipse Logic Inc. P.O. Box 2003, Huntington Park, CA 90225-1303. Tlf: 009 1 (213)569-6020

Få styr på cursoren

Uanset om du arbejder med spreadsheets, tekstbehandling, databaser eller andre applikationsprogrammer, så ser du altid den lille blinkende cursor på skærmen. Cursoren der indikerer hvor

SOTA Technologies nye PC til AT konverteringskort. Læg mærke til RAM kredse i venstre side.





PC SPECIAL

Med ELI-41 får du muligheden for en ægte HP-41 i din PC'er.

du kan indtaste data, er til tider den dårligste opfindelse på en PC'er!

Dette postulat skyldes den måde hvorpå cursoren sommetider flyver henoverskærmen, uden nogen chance for at stoppe den til det rette tidspunkt. Andre gange er den for langsom, og det sker også at tastaturrepeteringen får den til at gå amok, laaang tid efter du har sluppet tasten.

Meeen, frygt ej! Redningen er kommet: Cruise Control. Umiddelbart lyder navnet som om det var et super-space-spil, men der tager man dog gruelig fejl. Cruise Control er et 3 Kbyte stort resident program der overtager cursor-styringen.

Programmet har en indbygget urkontrol, så du ved et enkelt tastetryk kan indsætte tid eller dato, på cursorens plads. Foruden cursorstyringen hvor du kan variere hastigheden, er der en "screen-save" feature. "Screen-save" blunker din skærm efter et stykke tid, hvor der ikke er rørt ved tastaturet. Cruise Control kommer fra Revolution Software, Inc. og koster mellem \$30 og \$40. Programmet er ikke kopibeskyttet og kræver DOS 2.0 eller en senere version. Revolution Software, Inc., 715 Route 10 East Randolph, NJ 07869, Tlf: 009 1 (201)366-4445

Nyt Taxan grafikkort

Helt tilbage i 1983 introducerede IBM det såkaldte Enhanced Graphics Card, det såkaldte EGA kort. Siden er EGA kortet blevet efterlignet af mange forskellige firmer, og disse kort ligner stort set hinanden alle sammen. Det skyldes at der i 99% af kortene, bruges de samme kredse til at emulere EGA funktionerne.

Taxan, mest kendt for deres farve-monitorer, har introduceret et nyt grafikkort med deres Multi-Resolution System. Dette fine navn dækker over et grafikkort, der er i stand til at vise grafik i tre forskellige oplosninger.

Taxan Gold Card, som det hedder, kan lave grafik som et almindeligt Color Graphics Card (CGA) og som et EGA kort. Sidstnævnte giver en oplosning på 640*350 punkter, i alt 224.000 punkter. Desuden er der tilføjet en ekstra skærmmode: TGA, hvilket sandsynligvis betyder Taxan Graphics Adapter.

Sidstnævnte giver en oplosning på 640*400 punkter, i alt 256.000 prikker på skærmen, og så i masser af farver. Desuden er der på kortet indbygget en seriell port, hvor der blandt andet kan tilsluttes mus, MODEM, eller noget lignende.

Nu jeg snakker om grafikkort så...

Efter at IBM har levet højt på deres farve-grafik kort og monitor i fem år, vil de nu stryge den serie fra

næste 12 måneder, men Paradise Systems, der udvikler det samme system, vil lancere deres kort først.

Ny FIDO base

For os PC'ere med et MODEM i computeren, er der åbnet for endnu et Fido Bulletin Board System. Drejer du 01 87 47 56 og lader dit MODEM køre 300/300, 1200/1200 eller 2400/2400 baud, med 8 data bit, 1 stop og start bit, uden paritet, kan du komme on-line. Basen er specielt beregnet for PC brugere, og der er en del software at downloade. Både spil og seriøse programmer. Du kan umiddelbart downloade 200 Kbyte software, men vil du have mere, så skal du

Fra State Of The Art Technology, forkortet SOTA, er Motherboard 5.0 kommet. Put Motherboard 5.0 i din PC'er, og den er soft- og hardware kompatibel med en AT'er.

Kortet er et fuld-længde kort på hvilket der sidder en 80286, 16 bit processor der kører enten 8 eller 10 MHz, samt 1 Mbyte 16 bit AT hukommelse. Hukommelsen er organiseret som 640 Kbyte til systemet, og de resterende 320 Kbyte som EMS hukommelse. (Angående EMS, se sidste måneds PC-Special).

På kortet er der plads til en 80287 numerisk processor, og der sidder et AT kompatibelt real-time ur. Hvis du brug for mere RAM, kan du bare udvide. Via et udvidelseskontakt kan du tilslutte maksimalt 16 Mbyte RAM. Kortet med den ekstra RAM kaldes for Daughter-Card.

En smart detalje ved kortet, er den måde hvorpå BIOS'en ligger gemt. Normalt anvendes en EPROM, men SOTA har valgt at bruge en RAM kreds med batteri backup. I praksis betyder det, at ændringer i BIOS'en kan gøres via software. SOTA hævder at deres kort er kompatibelt med CGA og EGA grafikkort, samt LAN netværket, interne MODEM's og tapestreamere. Er du interesseret, skal du slappe \$995 og kontakte: SOTA Technology, Inc., 657 N. Pastoria Blvd., Sunnyvale, CA 94086.

Tlf: 009 1 (408)245-3366
Kasper Vad



salgslisten. En IBM leder fortalte endvidere, at det næste kort der skal fjernes fra listen bliver EGA kortet.

Samme person sagde, at IBM vil lancere det såkaldte EGA Plus kort. Talsmanden fortalte, at EGA Plus vil have en større oplosning, men ikke den magiske oplosning på 1024*1024 punkter. Ifølge talsmanden sker disse ændringer fordi IBM er stærkest på grafikområdet, og det er der de store forandringer kan ske hurtigt.

Disse forandringer i programmet vil blive gennemført indenfor de

Med PC-Slave2 bliver der helt sikert sat ny rekord i antal IC'er på kortet. Det er totalt fyldt op.

uploadet noget software til basen. Det kan være programmer du selv har skrevet, eller andre public-domain programmer der endnu ikke findes på basen.

Basen er bygget omkring en PC-XT kompatibel maskine med en Seagate 20 Mbyte harddisk. Vi ses på basen...

Gør din PC til en AT'er

Nu rabler det da for mig, ik' ???
Men nej, endnu engang har jeg ret.

COMPUTER COMPUTER COMPUTER News

TILBAGE TIL BÅND

Det er klart, at der skal laves backup af det, vi har siddet og lavet. Vi må ikke se bort fra de naturlige kræfter, der hurtigt kan slukke vores computer, og demmed slette alle data.

I USA dukker de hurtigt op. Backup enheden til din Hard-Disk. Ja, den kan jo også blive slettet. Ens for alle disse "Tape Backup"-enheder er, at de kan fås både som interne eller som bærbare enheder. Det er dog et faktum, at de bærbare enheder en en del dyrere end de interne.

Vi har set på en enkelt enhed og tør godt generalisere specifikationerne, selv om vi naturligvis ikke påstår, at alle er ens.

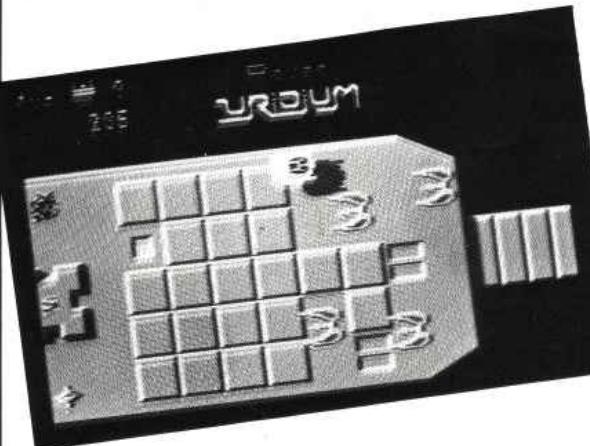
Enheden, vi har set på, er fra AIC i USA.

Disse tal kan give dig opfattelse af, hvilke hastigheder der er tale om. Den justerer automatisk clock frekvensen på IBM PC/XT, AT og andre kompatible maskiner. Arbejder på netværkspoststillingen og kan arbejde med hastigheder fra 4-10 Mhz og er menudrevet.

Derudover kan du lave enkeltfilkopiering, subdirectory kopiering, kopiering af partitionerede dataset, eller lave en komplet Hard-Disk kopi. Båndhastighed: 90" pr. sekund. Sender 5MB data pr. minut. Kan indeholde 60MB data, pr. 600 fod bånd. (600 fods, 1/4" bånd er den mest anvendte størrelse). Dette og meget mere kan du få, hvis du som os stoler mest på en backup eller tre.

Yderligere information:

Access Information Concepts Inc.
1372 Broadway, 17th floor
New York, NY 10018
Tlf. 009-1-212-221-8764



HEWSON DOBLER

Nu skal du ikke tro, at Hewson er gået hen og blevet smalspored. De laver ikke doublepacks eller "Compilations", bare fordi de andre gør det. Hewson har lavet en doublepack med "Uridium" og "Paradroid". Men ikke nok med det,

Andrew Braybrook, mesteren bag disse suveræne spil, har pillet lidt ved disse versioner.

Både "Uridium" og "Paradroid" er nu blevet mere hurtige. (Hvis det altså ikke gik hurtigt nok sidst). Derudover er der mange flere fly og features i "Uridium" versionen. Så kom ikke og sig, at du ikke får noget ekstra for pengene.

NU BLINKER 64'EREN I DANMARK

Blinker 64 hedder Starlites seneste produkt. Blinker 64 er et hjælpeværktøj, når du arbejder meget med din BASIC. Hidtil har det været næsten umuligt at arbejde med struktureret programering, når der tales Commodore BASIC. Det problem løser Blinker 64, der deler dine programmer op i hoved- og underdele, så det hele bliver mere overskueligt. Hoveddelelens står for den aktuelle styring af underdelene, og kan på den måde fungere som et kontrolcenter, hvorfra hele programmet styres. Meningen er med Blinker 64, at du skal kunne opbygge et helt bibliotek af underprogrammer, og programrutiner, som du så til sidst kan "linke" (samle) sammen til et

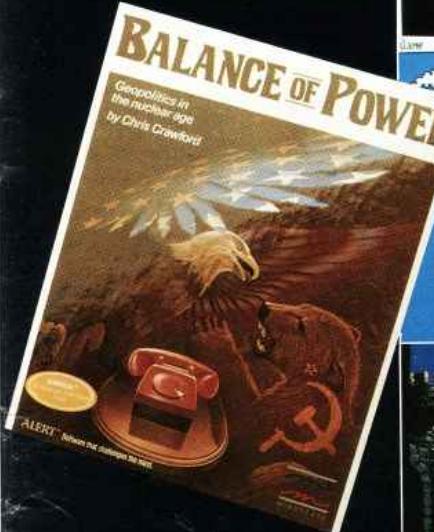
virkedygtigt program. Indeholdende dine allerbedste rutiner. Hvis du vil vide mere om Blinker 64, kan du ringe til Starlite Software på tlf. 01 61 16 33, der henviser til nærmeste forhandler. Prisen på Blinker 64 oplyses at være kr. 695,-

SUMMARY OF LINKED PROGRAM

Start of BASIC	2049
Start of variables	2181
Top of BASIC	40960
Code modules named	1
Code modules included	1
Data modules named	0
Data modules included	0
Bad filenames	0
Bad line numbers	0

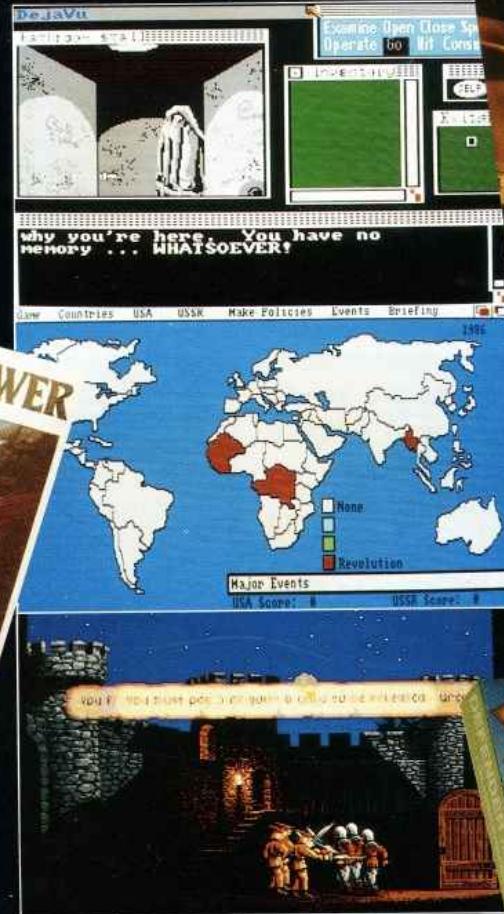
PROGRAM COMPLETE.

AMIGA SOFT- WARE



der vil
noget

Amerikanske Mindscape
er en af disse producen-
ter, der leverer klas-
ssoftware til Amigaen, og
de første tre programmer
er klar.



Deja Vu:

"Well kid, you really stepped in it this time". Enten er du blevet hængt op på et mord du ikke har begået eller også har du virkelig lagt fyren på is, men hvis jeg var dig ville jeg fordufte. Særligt er jeg ikke dig, og du har ikke min fornuft. Hvis jeg kender dig så vil du garanteret prøve at regne det hele ud! - Tjah, der er nogen der aldrig vil tage ved lære. Tror du virkelig du har en chance mod politiet og mafianen og gud ved hvem der ellers er efter dig?? Nå, men held og lykke makker! Åh... forresten glemte jeg at fortælle dig, at du ikke kan huske hvem du er?

Deja Vu, er mindscapes seneste adventure, tæt pakket med lækkert grafik.

Vejl. udsalg kr. 569,-

Balance of Power:

Det er mere end fyre år siden, at den første atombombe detonerede. På det tidspunkt ændrede verdenssituationen sig drastisk. Magten der gør det muligt at udslette civilisationen hviler i hænderne på supermagterne, og som enten Præsidenten for USA, eller USSR, har du total ansvarlighed overfor din nations handlinger. Det kræver dygtighed og store strategiske evner at fuldføre dette spil, og taber du, tjah så taber alle!

Balance of Power bruger en stor statistisk database, der gør spillet foruroligende realistisk, og kombineret med en god portion kunstig intelligens, er du faktisk i stand til at leve dig ind i at være præsident for en stund. Kort sagt: "Dette spil er underholdende, og udfordrende.

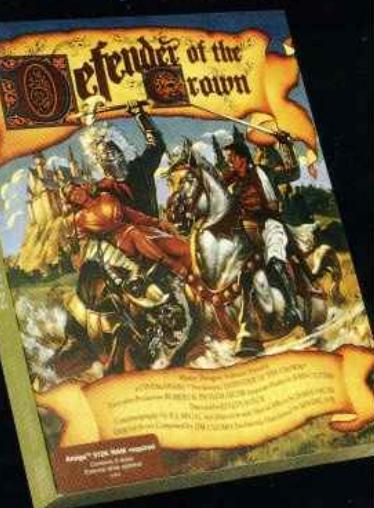
Vejl. udsalg kr. 569,-

Defender of the Crown:

Computer skrev: "Defender of the Crown er ikke til at slippe for alle scener er set, undersøgt og gennem-prøvet adskillige gange". I dette utrolige spil, skal du sørge for at blive konge over England. Før dette kan lade sig gøre, skal du deltage i ridderturneringer, plyndre slotte, redde jomfruer og bruge dine taktiske evner, så godt du kan. Dette er spillet du ikke kan blive træt af. Timevis af god underholdning.

Vejl. udsalg kr. 569,-

Fantastiske Amiga ville ikke være nær så fantastisk, hvis ikke der fandtes software-producenter, der var i stand til at udnytte den fuldt ud.



Distribueres af:

PCS

02 30 54 88

Magnate

01 39 20 39

**WORLD
GAMES**

100.-

Crazy clear

```

10 A=54784:D=A+1:BANK15
20 FOR I=80 TO 65 STEP -1
30 POKE A,1:POKE D,I:FOR X=1 TO 50:NEXT X
40 NEXT I
50 SCNCLR:SLEEP 2:POKE A,1:POKE D,B0
READY.

```

Ja så har vi igen Super 20 sprængfyldt med dynamit programmer, som læserne selv har opfundet. Betingelsen for at også du kan vinde 500 skattefrie kroner i Super 20 konkurrencen, er at du selv har lavet den smarteste, frækkeste og mest elegante rutine - som ikke fylder over 20 linier.

Basic-Sort

```

10 PRINT CHR$(147):MAX=100:X1=1
  :X2=MAX:XM=1:X3=XM:F=1:FA=1
20 DIM K$(MAX),PT%(MAX):PT%(1)=1
  :PT%(2)=2:GOSUB 160
  :PRINT CHR$(147)
30 TI$="#000000":FOR F=1 TO MAX
  :GOSUB 90:PRINT CHR$(19):F:NEXT F
  :PRINT CHR$(147)"SORTERET":A$=TI$
40 FOR F=1 TO MAX:PRINT K$(PT%(F))
  :NEXT F:PRINT "TID":A$
50 SG=1:INPUT"HVAD VIL DU SØGE PAA
  :"K$(F):X1=1:X2=MAX:X3=0
  :TI$="#000000"
60 GOSUB 100:PRINT"FUNDET
  :"K$(PT%(XM)):"TI"
  :IF X3<XM THEN PRINT"FINDES IKKE
  :"GOTO 50
70 INPUT"RIGTIGE DATA":A$
  :IF A$="J" OR A$="JA" THEN 50
80 GOTO 60
90 XM=0:X1=1:X2=F
100 X3=XM:XM=(X1+X2)/2:FA=X2:X2=XM
110 REM IF K$(PT%(XM))>K$(F) THEN X
  >=XM
120 IF K$(PT%(XM))<K$(F) THEN X1=XM
  :X2=FA
130 IF K$(F)<>K$(PT%(XM)) AND INT(X3
  *FK)/FK<>INT(XM*FK)/FK THEN 100
140 IF SG>1 THEN FOR G=F TO XM+1 ST
  EP -1:PT%(G)=PT%(G-1):NEXT G
  :PT%(XM)=F
150 RETURN
160 AN=AN+1
170 INPUT"NAVN":K$(AN)
180 IF AN = MAX THEN RETURN
190 IF K$(AN)="STOP" THEN MAX=AN-1
  :RETURN
200 GOTO 160

```

100.-

500.-

SUPER 20

Hires 64

```

1 DATA A9,01,D0,1C,A9,00,F0,1B,A9,02,
  D0,14,4C,1B,C1,A9,FF,4C,1D,C1,4C,
  34,C1,4C
2 DATA 45,C1,4C,56,C1,4C,71,C1,4B,4C,
  CE,C0,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,
  EA,A5,2D
3 DATA 85,FB,A5,2E,B5,FC,A0,00,A5,FC,
  C5,30,30,06,A5,FB,C5,2F,10,4F,B1,
  FB,C9,D9
4 DATA D0,19,C8,B1,FB,C9,B0,D0,12,CB,
  B1,FB,F0,03,4C,4B,BE,C8,B1,FB,B5,
  02,1B,69
5 DATA 38,B0,F3,C9,B0,D0,1F,C8,B1,FB,
  C9,B0,D0,1B,C8,B1,FB,AA,0B,C8,B1,
  FB,B5,FD
6 DATA B6,FE,2B,F0,09,E0,01,D0,05,1B,
  69,C0,B0,D0,1B,A5,FB,69,07,B5,FB,
  90,07,EE
7 DATA FC,B0,A3,60,A9,1F,65,FE,85,FC,
  A5,FD,29,07,B5,FE,A5,FD,1B,29,FB,
  B5,FB,AS
8 DATA 02,4B,29,07,B5,FD,1B,65,FB,B5,
  FB,90,02,EE,FC,6B,1B,29,FB,B5,02,
  A0,2B,A5
9 DATA FB,1B,65,02,B5,FB,90,02,E6,FC,
  B8,00,F2,60,A2,D9,BE,47,C0,CA,BE,
  64,C0,02
10 DATA B0,BE,4E,C0,BE,6B,C0,20,2E,
  C0,20,94,C0,6B,D0,1A,F0,0E,A5,FE,
  49,07,AA,AS
11 DATA 00,3B,EB,2A,CA,D0,FC,60,20,
  EA,00,49,FF,21,FB,B1,FB,60,C9,01,
  D0,0B,20,EA
12 DATA C0,01,FB,B1,FB,60,20,EA,C0,
  B5,02,A1,FB,25,02,D0,0F,F0,EB,AS,
  00,0B,20,B4
13 DATA FC,A0,00,84,FB,91,FB,E6,FB,
  D0,FA,EE,FC,A6,FC,E0,40,D0,F2,60,
  A0,1B,D0,0B
14 DATA 0B,B0,1B,D0,AD,11,D0,0B,20,
  B0,11,D0,60,AD,1B,D0,29,F7,B0,1B,
  D0,AD,11,D0
15 DATA 29,DF,B0,11,D0,60,A0,20,B4,
  FC,A0,00,84,FB,B1,FB,49,FF,91,FB,
  E6,FB,D0,F6
16 DATA E6,FC,A6,FC,E0,40,D0,EE,60,
  A5,FB,A0,04,B4,FC,A0,00,B4,FB,91,
  FB,CB,0B,FB
17 DATA A6,FC,E8,B8,FC,E0,07,D0,F2,
  91,FB,C8,C0,EB,D0,F9,60
18 FOR T=0 TO 400:READ AS:A=0
  :GOSUB 19:POKE 49152+T,A
  :PRINT"(HOME)REST":A$="400-T":CRSR 1E
  NSTR,SPACE3":NEXT:END
19 FOR Y=1 TO 2,B=ASC(A$)-48
  :B=B+7:(BS$):A=A+16-B
  :AS=RIGHT$(AS,1):NEXT:RETURN
94 :
95 REM ****
96 REM ***
96 REM *** COMPUTERS TILFØJELSE
97 REM *** DET ER EN DEMO AF GRAFIK
98 REM *** AF : JACOB HEIBERG (J.H.)
99 REM ****
100 SYS 49164:REM* SLET HIRES SKÆRM
110 SYS 49172:REM* HIRES
120 POKE 251,16:SYS 49181
  :REM * FARVER
130 FOR X=0.1 TO 6.2B STEP 0.1
140 : X%=INT(X*50)
  :REM X-KODR.
150 : Y%=(SIN(X)*33+100)
  :REM Y-KODR.
160 : SYS 49152
  :REM SAT DOT
170 NEXT X

```

Print At

```

10 DATA 032,253,174,032,158,183,138,
  072
20 DATA 032,253,174,032,158,183,138,
  168
30 DATA 104,170,024,032,240,255,032,
  253
40 DATA 174,076,160,170,-1
100 REM *** PRINT AT ***
110 REM **FORMAT: SYS AT,Y,X,"TEKST"
120 REM **EKS: SYS AT,10,10,"HEJ"
130 AT=49152:I=0
140 READ A:IF A=-1 THEN 160
150 POKE AT+I,A:I=I+1:GOTO 140
160 PRINT CHR$(147)
170 SYS AT,10,10,"TEST"

```

Slangen

```

10 POKE 2,0:POKE 53280,0:POKE 53281,0
:PRINT"(GUL)":GOTO 150
20 U=RND(TI)*990+1024:IF PEEK(U)<>32
  THEN RETURN
30 POKE U,63:RETURN
40 GET AS:IF AS<>"Q"AND AS<>"A"AND A
  $<>","AND AS<>","THEN 60
50 A=(40 AND AS="A")-(40 AND AS="Q")
  +(1 AND AS="")-(1 AND AS=",")
60 P(Y-1023)-A:Y=Y+A:E=C
  :C=C+P(C-1023):P(E-1023)=0
  :POKE E,32:IF PEEK(Y)<>32 THEN 80
70 POKE Y,B1:GOTO 40
80 IF PEEK(Y)>58 THEN 190
90 POKE Y,B1:P(Y-1023)=A:FOR N=1 TO I
  :Y=Y+A:IF PEEK(Y)<>32 THEN 190
100 P(Y-1023)=A:POKE Y,B1:NEXT:P=P+I
  :U=U+1:PRINT"(HOME,
  RVS ON)"TAB(0)P"(HOME)"TAB(36)U
110 IF P>H THEN PRINT"(HOME,
  RVS ON)"TAB(21)P
120 IF RND(TI)<P/200 THEN GOSUB 20
130 I=INT(RND(TI)*9)+1
  :U=RND(1)*990+1024:IF PEEK(U)<>32
  THEN 130
140 POKE U,I+48:GOTO 40
150 PRINT"(CLR,RVS ON,
  SPACE)"(CRSR NED27,
  SPACE)SLANGEN SPISER TAL,
  AT ASGER ALSTRUP";
160 CLR:DIM P(1024):H=PEEK(2)
  :FOR A=1024 TO 1104:POKE A,160
  :NEXT
170 FOR A=1104 TO 1984 STEP 40
  :POKE A,160:POKE A+39,160:NEXT
  :Y=1484:C=Y
180 A=1:PRINT"(HOME,RVS ON,
  SPACE2)POINT- 0  HIGH-
  ANT.SP- 0(HOME)"TAB(21)H:GOTO 120
190 PRINT"(HOME,CRSR NED10)"TAB(15)""
  GAME OVER":IF P>H THEN H=P
200 POKE 2,H:PRINT:PRINT TAB(13)"PRE
  SS ANY KEY":POKE 198,0:WAIT 198,1
  :POKE 198,0:GOTO 150

```

Sådan deltager du!

For at vinde vores skattefrie præmier, skal du opfinde verdens bedste rutine på 20 linjer, eller mindre, og sende den ind til os. Vi vil hverken have bånd eller disk med rutinen på, men blot en læselig udskrift, hvadenten den er skrevet i hånden eller via printer.

Vores eksperter tester så hver måned alle indkomne rutiner, og den heldige vinder 500 kroner. Til 2. præmien udbetales 300 kroner, og 100 kroner går til dem, der ikke får nogen placering.

200.-

Programcode

```

1 POKE 53280,6:POKE 53281,6
  :FOR A=49152 TO 49359:READ B
  :POKE A,B:X=X+B:NEXT
2 IF X>>22196 THEN PRINT"FEJL I DATA
  (SORRY)":END
3 PRINT"(HVID,CLR)LOAD ALTID DETTE P
  ROGRAM IND FØRST."
4 PRINT"(RUN) DET OG SKRIU (NEW)"
5 PRINT"(CRSR NED)DEREFTER KAN DU LO
  ADE ET PROGRAM, DER"
6 PRINT"SKAL KODES OG SKRIWE
  : SYS49152"
7 PRINT"DEREFTER SAVES DET KODEDE PR
  OGRAM"
8 PRINT"(CRSR NED)KODET PROGRAM UDEN
  KODETAST -Ø (PUND)"
9 PRINT"KODET PROGRAM MED KODETAST-
  (EGET VALG)"
10 INPUT"(CRSR NED)KODETAST: ";KT$:
  :POKE 49317,ASC(KT$)
  :POKE 49160,ASC(KT$)
11 DATA 162,255,160,0,185,0,159,73,
  92,153,0,160,200,208,245,206,6,
  192,205,11
12 DATA 192,202,173,6,192,201,7,240,
  2,208,229,160,0,185,55,192,153,0,
  8,200
13 DATA 208,247,230,46,169,159,141,6,
  192,169,160,141,11,192,96,0,16,8,
  194,7
14 DATA 0,58,74,66,32,158,50,49,54,
  49,0,0,0,0,173,110,8,201,92,240,
  35,169,0
15 DATA 133,198,32,228,255,201,0,240,
  249,205,110,8,141,84,8,240,16,160,
  0,153
16 DATA 0,8,200,192,37,208,248,238,
  32,208,76,55,8,160,0,185,76,8,153,
  60,3,200
17 DATA 208,247,76,50,3,234,162,150,
  160,0,185,0,9,73,92,153,0,8,200,
  208,245
18 DATA 238,66,3,238,71,3,202,224,0,
  208,234,169,147,32,210,255,76,142,
  166,92
19 DATA 74,66,169,147,32,210,255,160,
  20,185,132,8,153,0,4,136,208,247,
  76,19
20 DATA 8,32,20,18,25,11,32,16,1,1,
  32,11,15,4,5,32,20,1,19,20,5,14

```

300.-

200.-

Vi sender ikke udprintningen tilbage, og kan vi ikke bruge den, "arkiverer" vi den blot lodret.

Du har ingen mulighed for at ringe og kontrollere om netop din rutine er udvalgt, da det bliver gjort i sidste øjeblik for deadline, så de allerbedste rutiner kan komme læseme til gode.

Altså send ind og vind på adressen:

"Computer"

St. Kongensgade 72

1264 København K

Mærk kuverten "SUPER 20/MASKINTYPE"

SUPER 20

Programnavn: Hires C-64

Maskintype: C64

Gevinst: 500 kroner

Hires C-64 er en grafikudvidelse af din 64'er, der gør det meget let at tegne grafer og grafiskskærme til dine egne spill! Selv programmet er ikke umiddelbart gennemskueligt, da det er maskinkode. Og med maskinkode er problemet jo, at taster du forkert gør det hele i (brun)-kage. Derfor er det meget vigtigt, at du indtaster alle linierne helt rigtigt. Nå, men nu til det vigtigste, forklaring til programmet:

SYS49164 Slet Hires skærm
SYS49167 Fyld Hires skærm
SYS49172 Gå i Hires
SYS49175 Tilbage til tekstsærm
SYS49178 Inverter skærm (negativ skrift)
POKE 251, forgrund + 16*baggrund
SYS49181 Farvelæg Hiresskærm

Når man skal skrive til skærmene, bruges:

X%, Y% som koordinater (0 ← X% · 320 & 0 ← Y% · 200)
SYS49152 Sætter punkt (dot)
SYS49156 Sætter punkt (dot)
SYS49160 Inverterer en dot. (Hvis tændt, slukkes den, og omvendt!)

I vores udvidelse er der et eksempel, der tegner en sinuskrue hen over skærmene. Nogle af de features der er i grafikudvidelsen er ikke demonstreret, men de kan let tilføjes.

Programmet lægger maskinkoden i adresserne 49152 til 49552, og er koden lagt, behøver du ikke at køre programmet mere (før du har slukket computeren, eller lagt noget andet i disse adresser)

Indsendt af: Jørgen Andersen
Bynkevang 11
2830 Virum

Programnavn: Slangen

Maskintype: C64

Gevinst: 300 kroner

Her er så denne måneds nummer 2, der er et spil. Slangen hedder det. Og du kan vel regne ud, hvad det går ud på?

Nå ikke? Det går ud på, at du styrer en slange henover skærmene, og du skal så spise de tal, der kommer frem opå skærmene. Men hvis du f.eks spiser de tal, der kommer frem på skærmene, vil du blive 5 led længere, så pas på, hvor du spiser tallene.

Spillet giver points, og viser high-score. Styringen er simpel, idet du styrer op og ned med: Q & A, og til siden med: . & ,

MEN, hvis du hellere vil have joystick-styring, kan du bare lave linie 40 og 50 om til:
40 J-PEEK(56321)
128:IFJ>123ANDJ>119ANDJ>
126ANDJ>125THEN60
50 A-=(40ANDJ=125)
(40ANDJ=126)+(1ANDJ=119)
(1ANDJ=123)

Ellers er det bare at taste spillet ind, men husk at nogle af linierne måske overskridere de tilladte 40 tegn. Her skal du så forkorte enkelte kommandoer, men det kan du læse i din manual.

Og så et sidste råd: Undgå spørgsmålstegn, for ellers...

Indsendt af:

Asger Alstrup
Albert Ibsensvej 72, 1 th.
4200 Slagelse

Programnavn: Programcode

Maskintype: C64

Gevinst: 200 kroner

Det lyder "råtjekket", og det er det faktisk også.

Det kan nemlig kode dine programmer, så det kun er dig, der kan se, hvad det er for noget. Nemlig ved en personlig kode, som du vælger for dit program. Så vi synes, at 200 kroner må være på sin

plads som gevinst her.

Hvordan gør man så?

Du taster programmet ind, og RUN'er det. Derefter taster du NEW + (Return). Og du skal nu lade det program du vil kode, ind i lageret. Derefter skriver du SYS49152 og vuptil, dit program er beskyttet, og for at kunne arbejde med programmet, skal du indtaste den rigtige kode. Koden kan kun bestå af en kode.

Du kan nu kun se en linie, 1986, med LIST. Men efter kørsel af programmet, og utallige tryk på RUN/STOP + RESTORE, kan du igen se listen. Så vi (COMputer. Red.) anbefaler, at du laver en linie i programmet der siger:

SYS808,251 (Gør, at du ikke kan stoppe og liste programmet)

Den kodetast du vælger, kan være alle tegn på tastaturet. En lille smart detalje er hvis du bruger pundtegnet, som er lig 0. Det gør nemlig at programmet bliver kodet, men nu behøver du ikke at taste koden ind efter load!

Indsendt af:

Jannik Bausager
Præstøvej 13
4700 Næstved

Programnavn: Print At

Maskintype: C64

Gevinst: 100 kroner

Som rosinen i pølseenden har vi denne gang en "Print At" rutine til 64'eren. For helt ærligt, mangler du ikke bare sådan en rutine, der sætter tekst hvor du vil have den!!

Programmet er lille, og det opfylder formålet - det giver dig nemlig en "Print At" rutine. Rutinen kaldes med SYS AT, X, Y, "Tekst", hvor X = Kolonne, Y = Linie og med tekst menes teksten du vil have skrevet!

Syntaksen er let, hvis du selv sætter AT = 49152 (blot bruger programmet i starten af dine egne).

Indsendt af:

Preben Vincentz
Vestervænget 40
4000 Roskilde

Programnavn: Crazy Clear

Maskintype: C128

Gevinst: 100 kroner

Tja, hvad man ikke finder på. Her er et program til 128'eren med 80-tegns monitor. Programmet laver en "crazy clear" på skærmen. Det ser helt vanvittigt (og stjerneblæret) ud, så nu kan du peppe dine programmer op. Der er ingen problemer med at bruge programmet, for du skal blot indtaste det, og så skal du bare se løjer. (scrolls og sletning).

Indsendt af:
Kåre Fundal
Østergade 4
4140 Borup

Programnavn: BASIC-Sort

Maskintype: C16/PLUS4/C64/C128

Gevinst: 100 kroner

Som rosinen i pølseenden, har vi nu et sorteringsprogram i BASIC. Dette program benytter IKKE bøblesort - der ellers er meget anvendt (og langsomt). Derimod sættes en pointer til hver variabel, således at "Garbage-Collection" (affaldsopsamling) undgås.

Programmet har TRE funktioner:
1. Indtastning af data
2. Sortering
3. Søgning på indtastede data.

Indtastningen er simpel, idet man indtaster det navn (hvis det f.eks. er personer man vil sortere), der skal sorteres. Når man vil stoppe skrives STOP (Return), og programmet vil begynde at sortere data. Når data'ene er sorteret, vil du blive spurgt om, hvad du vil søge på. Du indtaster nu navnet, og på lidt under 1 sek. vil du have fået ren besked (findes ikke, eller navnet).

Denne rutine kan evt. indbygges i egne programmer, men er meget simpel - Den er KUN på 20 linier. Sorteringen er hurtigere end bubblesort, da der ikke bliver samlet Garbage (affald). Ved 200 datasæt vil det tage ca. 4 min. for sorteringen - Søgningen vil stadig være på ca. 1 sek. (Helt op til 1000 data).

Både sorterings- og søgerutinen bygger på bisektrionsprincippet, og kræver derfor meget lidt tid. (Sortering tager tid, da pointeme skal sættes - ikke fordi det tager tid at finde pladsen!!).

For at rutinen skal fungere, skal K\$() indeholde navn og PT%() skal være pointere.

For hver dobling af datasæt vil sorteringstiden firedobles!!!

Indsendt af:
J. Christensen
Torumvej 7
2730 Herlev

BABY286AT m. EGA



CIRCUIT DESIGN XT/AT

Circuit Design klubbens indkøbsforening: Medlemservice, leverer hele tiden det bedste produkt til prisen. Intet bedre, intet nyere og intet billigere. Det ligger i klubbens struktur: Direkte produktion eller import til egne medlemmer. EtsC-medlemskab koster kr. 125,- incl.moms per år. Ring og få en brochure. Se klubbens konstante og utrolige medlemstilbud. F.eks. på PC/XT/AT'er i forskellige udformninger. Fra 3.995,- til 29.995,- Hvis andre er billigere med en XT/AT-maskine er det fordi der mangler bestykning!

PC/AT-maskinerne leveres nu med EGA-kort for multidisplay: CGA/Monokrom/EGA. Alle priser er excl. 22% moms.

PCAT BABY640k/1,2MB/20MB kr.17.995,-
PCAT1 AT 640k/1,2MB floppy. kr.14.995,-
PCAT20-do med 20MB harddisk. kr.19.995,-
PCAT385 -nyhed 2MB/386/20MB .29.995,-
PCMEGA8 XT-motherb.640Kram .kr.2.495,-
PCATBABY -motherboard 8M/ram. .4.995,-
PCATMEGA/10 -motherboard 10M. .5.995,-

PC/XT-maskinerne leveres enten med CGA- (ColorGrafik) eller monokrom displaykort. Priser excl.22% moms:

PCMC1 256K/1disk/CGA kr.3.995,-
PCMC2 256K/2 disk/CGA kr. 4.995,-
PCM1 640K/8MHz/1drev/multi. kr. 6.995,-
PCM2 640K/8MHz/2drev/multi. kr. 7.995,-
PCM10 -do- 10MHz/japandrev... kr. 8.995,-
PCM20 s.PCM1 m.20Mbyte hd. kr.11.995,-
PCM-maskinerne leveres incl.softwarepakke.

CIRCUIT DESIGN - Karlstrupgaard - Karlstrup By v. Solrød - DK2690 Karlslunde - dagl.10-17/lør.12-16

Tlf: 03146000 (ikke lørdag) - Modem: 03146046 (døgndrift) - Telex 43619 - Telefax: 03146200

Lav din egen MC-Monitor

Vi lægger denne gang ud med en kort - men alligevel vigtig kommando.

Det er kommandoen 'X', som giver dig mulighed for at forlade COMPUMON igen. Du kan her se, der er en mulighed for enten at lave en RIS eller et LUMP til ready.

Det skulle give dig mulighed for at kalde COMPUMON fra et BASIC program og derefter returnere til den fortsatte afvikling af dette program. DIFFB er en lille subrutine, der fastlægger, den byte, der skal bruges ved 'branch' instruktioner.

Disassembler

Denne gang omhandler Source listningen de to tunge drenge i enhver maskinkodemonitor - disassembleren og assembleren. Disassembleringen styres af rutinen DISAS (linie 5590-5640). Herunder kaldes den egentlige disas-

Har du fulgt med i serien om MC-Monitoren til 64'eren? Så kommer næste del her. Både som BASIC-loader og Source-listning, så du selv kan følge med, når John Christiansen ruller med koderne.

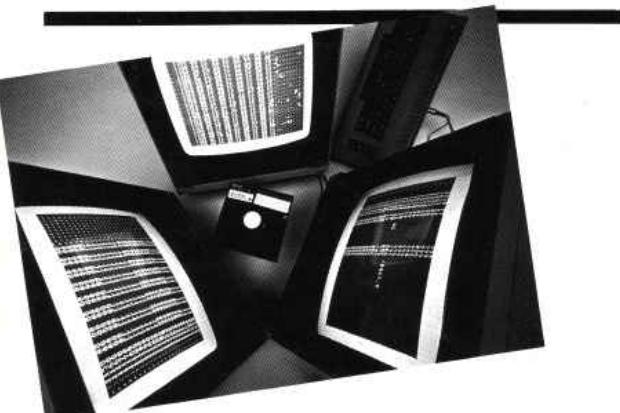


Fig. 2

low bits	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111
hi bits	0000	brk ora(i,x)	ora(zp,x)	ora(zp,x)	ora(zp,x)	ora(zp,x)	ora(zp,x)	ora(zp,x)
	0001	bpl ora(i,y)	ora(zp,y)	ora(zp,y)	ora(zp,y)	ora(zp,y)	ora(zp,y)	ora(zp,y)
	0010	jsr and(i,x)	bit zp	and zp,x	and zp,x	and zp,x	and zp,x	and zp,x
	0011	bni and(i,y)		and zp,y	and zp,y	and zp,y	and zp,y	and zp,y
	0100	rla lsl(i,x)		lsl zp,x	lsl zp,x	lsl zp,x	lsl zp,x	lsl zp,x
	0101	bvc sbr(i,x)		eor zp,x	lsr zp,x	eor zp,x	lsl zp,x	lsl zp,x
	0110	rts addc(i,x)		add zp,x	add zp,x	add zp,x	add zp,x	add zp,x
	0111	bvs addc(i,y)		add zp,y	add zp,y	add zp,y	add zp,y	add zp,y
1000	sta(i,x)		sta zp	sta zp	sta zp	sta zp	sta zp	sta zp
1001	bcc sta(i,y)		sta zp,x	sta zp,x	sta zp,x	sta zp,x	sta zp,x	sta zp,x
1010	ldy # lde(i,x) ldy #		ldy zp	ldy zp	ldy zp	ldy zp	ldy zp	ldy zp
1011	bcs lde(i,y)		ldy zp,x	ldy zp,x	ldy zp,x	ldy zp,x	ldy zp,x	ldy zp,x
1100	cpy # cmpc(i,x)		cpy zp	cmp zp	cmp zp	cmp zp	cmp zp	cmp zp
1101	bne cmp(i,y)		cmp zp,x	dec zp,x	dec zp,x	dec zp,x	dec zp,x	dec zp,x
1110	cpx # sbc(i,x)		cpx zp	sbc zp	sbc zp	sbc zp	sbc zp	sbc zp
1111	beq sbc(i,y)		sbc zp,x	sbc zp,x	sbc zp,x	sbc zp,x	sbc zp,x	sbc zp,x
low bits	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111
hi bits	0000	php ora # asl	ora mm	asl mm	ora mm	asl mm	ora mm	asl mm
	0001	clc ora mm,y	ora mm,x	ora mm,x	ora mm,x	ora mm,x	ora mm,x	ora mm,x
	0010	pli add mm, y	rol bit mm	and mm,x	rol bit mm	and mm,x	rol bit mm	and mm,x
	0011	sec and mm,y		and mm,x	rol mm,x	and mm,x	rol mm,x	and mm,x
	0100	pha eor # lsr		eor mm	lsl mm	eor mm	lsl mm	eor mm
	0101	cld eor mm,y		eor mm,x	lsl mm,x	eor mm,x	lsl mm,x	eor mm,x
	0110	pla add # ror		add mm	ror mm	add mm	ror mm	add mm
	0111	sel addc mm,y		add mm,x	add mm,x	add mm,x	add mm,x	add mm,x
1000	dey txa		stu mm	stu mm	stu mm	stu mm	stu mm	stu mm
1001	tay sta mm,y		stu mm,x	stu mm,x	stu mm,x	stu mm,x	stu mm,x	stu mm,x
1010	tay lde mm, tax		ldy mm,x	ldy mm,x	ldy mm,x	ldy mm,x	ldy mm,x	ldy mm,x
1011	cld cmp mm,y		ldy mm,w	ldy mm,w	ldy mm,w	ldy mm,w	ldy mm,w	ldy mm,w
1100	inx cmp #		cpy mm	cmp mm	cmp mm	dec mm	dec mm	dec mm
1101	cld cmp mm,y		cpy mm	cmp mm,x	dec mm,x	dec mm,x	dec mm,x	dec mm,x
1110	inx sbc #		cpy mm	sbc mm	sbc mm	inc mm	inc mm	inc mm
1111	sed sbc mm,y		cpy mm	sbc mm,x	sbc mm,x	inc mm,x	inc mm,x	inc mm,x

Fig. 1

BRK	PHP	BPL	CLC	JSR	PLP	BMI	SEC
RTI	PHA	BVC	CLI	RTS	PLA	BUS	SEI
BYT	DEY	BCC	TYA	LDY	TAY	BCS	CLV
CPY	INY	BNE	CLD	CPX	INX	BEQ	SED
BYT	BIT	JMP	JMP	STY	LDY	CPY	CPX
TXA	TXS	TAX	TSX	DEX	BYT	NOP	BYT
ASL	ROL	LSR	ROR	SIX	LDX	DEC	INC
ORA	AND	EOR	ADC	STA	LDA	CMP	SBC

```

100 REM ** VIS MNEMONIC TABLE **
105 DIM H(127):X=0
110 M1=128+64+32+16+8:REM 5 HØJE BITS
115 M2=4+2+1:REM MASK 3 LAVE BITS
120 M3=128+64:REM MASK 2 HØJE BITS
125 M4=24+8+16+32:REM MASK 5 LAVE BITS
130 READ AS:IF AS="-1" THEN 170
135 LB=ASC(M1D$CAS,3,1)>-48
140 LB+LB+7*(ASC(M1D$CAS,3,1)>-48)
145 HB=ASC(M1D$CAS,2,1)>-48
150 HB-HB+7*(ASC(M1D$CAS,2,1)>-58)
155 H(X)=HB*16+LB
160 X=X+1:GOTO130
170 PRINT:PRINT"MNEMONICS TABLE"
175 FOR X=0 TO 63
180 B1$=CHR$(H(X) AND M1)/B+63)
185 B2=(H(X) AND M2)*4
186 B2=B2+(H(X+64) AND M3)/64)
195 B2$=CHR$(B2+63)
200 B3$=CHR$(((H(X+64) AND M4)/2)+63)
205 PRINTB1$,B2$,B3$,
210 NEXT
215 END
220 REM MNML
225 DATA $10,$8A,$1C,$23
230 DATA $5D,$8B,$1B,$A1
235 DATA $90,$8A,$1D,$23
240 DATA $90,$8B,$1D,$A1
245 DATA $1E,$29,$19,$A6
250 DATA $69,$A6,$19,$23
255 DATA $24,$53,$1B,$23
260 DATA $21,$53,$19,$A1
265 DATA $1E,$1A,$5B,$5B
270 DATA $A5,$69,$24,$24
275 DATA $A6,$A6,$A6,$A0
280 DATA $29,$1E,$7C,$1E
285 DATA $15,$9C,$6D,$9C
290 DATA $A5,$69,$29,$53
295 DATA $84,$13,$34,$11
300 DATA $A5,$69,$23,$A0
305 REM MNEMH
310 DATA $D8,$62,$5A,$48
315 DATA $26,$62,$54,$88
320 DATA $54,$44,$C8,$54
325 DATA $68,$44,$E8,$94
330 DATA $A8,$84,$08,$84
335 DATA $74,$84,$28,$86
340 DATA $74,$74,$CC,$84
345 DATA $72,$72,$A4,$8A
350 DATA $A8,$A8,$A2,$A2
355 DATA $74,$74,$74,$72
360 DATA $44,$68,$B2,$32
365 DATA $B2,$A8,$22,$A8
370 DATA $1A,$1A,$26,$26
375 DATA $72,$72,$B8,$C8
380 DATA $C4,$C4,$26,$48
385 DATA $44,$44,$A2,$C8
390 DATA $1A,$1A,$26,$26

```

sembreringsroutine DISS1, der udfører disassembleringen.

Til denne disassemblering bruges underrutinerne:

INSTRUKS: Fastlægger instruktionens syntaks, længde og offset til mnemonic i tabellen med disse as.

DISVV: Skriver du til denne instruktion hørende bytes 1-2 eller 3 i hex på skærmen.

PRIMEMO: Skriver mnemonic til denne instruktion.

PRNFRM: Udskriver syntaksen (formatet) til denne instruktion. Du vil sikkert mene, at tre bogstaver kræver tre bytes - men da alle bogstaver til et mnemonic ligger i intervallet fra 65-90, kan vi tillade os at trække 53 fra bogstavene. Herved opnås vi det enkelte bogstav kun optager 5 bits - 3*5=15. Og de 2 bytes giver 16 bits, kan vi altså gemme de TRE bogstaver i TO bytes. Det sparer plads.

Jeg har lavet et lille BASIC program (Mnemonics), der 'pakker'

alle mnemonics ud af de tabeller du senere vil se i en kommende Source listning. Dette program simulerer, den udpakning du ser i subrutinen PRIMEMO.

Indtaster du programmet og kører det, skulle du gerne få følgende tabel på skærmen (Se Fig. 1). Det er faktisk ikke en helt tilfældig rækkefølge, du ser her. Lad os prøve med et par eksempler:

JSR\$50 binært 00100000

Prøv at holde en finger over de tre sidste nulser, hvilket tal har du nu? Binær tælling bagfra vil blive 1-2-4. Godt du har tallet 4. Tæl nu frem i tabellen fra BRK (start med 0). Rigtigt JSR er nummer 41. RTS \$60 binært 01100000 - igen

holder du fingeren over de tre sidste nulser, hvilket tal har du så - korrekt, det giver 12. Vi tæller igen i tabellen, og ser at RTS står på plads nr. 12.

Det du gør her svarer til linie 5155-6220. Dette bliver udført tre gange (.y-3), hvorved de fem højeste bit bliver flyttet ned, som de fem laveste bit, og dette giver indekset i tabellen for instruktioner, der ender på 3 nulser (binært altså).

Instruktionen SED \$F8 binært 11111000 er den 'højeste' instruktion med tre nulser til sidst, og ligger derfor i tabellen som nummer 31.

Lad os prøve at se på alle instruk-

4

COMPU-MON BASIC til 2

```
100 REM *** LOADER TIL COMPU-MON 2 ***
110 PRINT CHR$(147)
115 PRINT "#LOADING COMPU-MON PART 2"
120 PRINT "PRINT" BLOK."TAB(B";
121 PRINT "#LAST SUM TAB(B)" "KONTROL"
130 A=50176:C=1:ER=0
140 READ CT
150 T=0:FOR X=0 TO 119
160 READ Y:IF Y=1 THEN 180
170 I=T+Y:POKE A+X,Y:NEXT
180 PRINT TAB(3):C:TAB(B):T:TAB(B):CT:
190 IF CT=1 THEN GOTO 220
200 PRINT TAB(25):CHR$(148):ER=ER+1
210 PRINT "#LSEFEJL." "CHR$(146):GOTO 230
220 PRINT TAB(25):" OK."
230 A+A+120:C=C-1:IF Y>-1 THEN 140
240 IF ER=0 THEN 270
250 PRINT "#FEJL 1 DATA !!!!!
260 STOP
270 PRINT "#DATA OK, PROGRAMMET GEMMES"
280 SAVE "#COMPU-MON2.DAT",8
300 END
50174 DATA 12915:REM BLOK 1
50175 DATA 048,032,157,204,202,208
50182 DATA 241,056,080,083,032,082
50188 DATA 089,032,082,088,032,057
50194 DATA 065,032,067,090,073,058
50200 DATA 066,045,086,078,032,032
50206 DATA 067,080,032,032,032,013
50212 DATA 032,124,193,240,003,032
50218 DATA 255,196,174,180,002,154
50224 DATA 173,000,196,072,173,079
50230 DATA 196,072,120,173,177,002
50236 DATA 072,173,176,002,072,173
50242 DATA 178,002,072,173,183,002
50248 DATA 174,182,002,172,181,002
50254 DATA 064,159,195,032,140,193
50260 DATA 032,226,204,160,005,169
50266 DATA 080,162,206,076,049,194
50272 DATA 032,053,203,169,000,141
50278 DATA 175,002,165,092,133,096
50284 DATA 165,053,133,097,032,058
50290 DATA 203,032,122,203,032,124
50294 DATA 15845:REM BLOK 2
50296 DATA 193,240,020,032,130,193
50302 DATA 201,087,208,003,238,175
50308 DATA 002,201,089,208,005,238
50314 DATA 174,002,206,188,002,032
50320 DATA 228,183,172,175,002,240
50326 DATA 004,132,159,208,060,185
50332 DATA 192,002,032,142,198,168
50338 DATA 185,175,205,201,030,208
50344 DATA 005,174,174,002,208,072
50350 DATA 032,249,197,096,164,159
50356 DATA 192,002,208,062,185,192
50362 DATA 002,170,136,185,192,002
50368 DATA 072,056,229,092,138,229
50374 DATA 093,104,144,044,229,094
50380 DATA 138,229,095,176,037,174
50386 DATA 174,002,208,029,200,136
50392 DATA 185,192,002,024,101,096
50398 DATA 153,192,002,200,185,192
50404 DATA 002,101,037,153,192,002
50410 DATA 164,158,200,032,089,200
50414 DATA 15062:REM BLOK 3
50416 DATA 076,246,196,032,249,197
50422 DATA 032,119,198,032,066,193
50428 DATA 144,145,096,032,140,193
```

```
50434 DATA 166,193,165,194,142,176
50440 DATA 002,141,177,002,096,032
50446 DATA 093,203,032,001,199,162
50452 DATA 000,161,193,193,092,240
50458 DATA 003,032,009,203,230,092
50464 DATA 208,002,230,093,032,060
50470 DATA 193,176,005,032,110,193
50476 DATA 144,223,176,096,032,080
50482 DATA 193,032,212,193,032,130
50488 DATA 193,160,000,032,130,193
50494 DATA 206,188,002,201,093,208
50500 DATA 018,032,124,193,153,192
50506 DATA 002,200,032,124,193,240
50512 DATA 027,192,020,208,243,240
50518 DATA 021,032,184,193,176,053
50524 DATA 153,192,002,200,032,124
50530 DATA 193,240,007,032,158,193
50533 DATA 15685:REM BLOK 4
50536 DATA 192,020,208,240,132,041
50542 DATA 032,001,199,162,000,160
50548 DATA 000,177,193,221,192,002
50554 DATA 208,015,200,232,228,041
50560 DATA 208,243,032,249,193,032
50566 DATA 035,203,032,234,202,032
50572 DATA 060,193,144,225,096,076
50578 DATA 112,203,032,080,193,032
50584 DATA 130,193,032,158,193,133
50590 DATA 041,032,065,193,176,236
50596 DATA 164,041,162,000,152,129
50602 DATA 193,032,060,193,144,248
50608 DATA 152,128,193,176,219,174
50614 DATA 180,002,154,165,157,041
50620 DATA 191,133,157,048,001,096
50626 DATA 108,002,160,165,195,164
50632 DATA 196,056,233,002,176,001
50638 DATA 136,056,229,193,133,158
50644 DATA 152,229,194,186,095,158
50650 DATA 096,032,253,192,144,003
50654 DATA 15686:REM BLOK 5
50656 DATA 076,027,205,032,228,193
50662 DATA 032,249,197,032,066,193
50668 DATA 176,008,032,119,198,032
50674 DATA 110,193,144,237,076,254
50680 DATA 198,169,013,032,210,255
50686 DATA 166,214,032,255,233,002
50692 DATA 254,198,160,044,032,033
50698 DATA 203,032,009,203,162,000
50704 DATA 189,192,002,032,122,198
50710 DATA 072,185,192,002,032,111
50716 DATA 198,162,001,032,210,203
50722 DATA 196,159,200,144,240,162
50728 DATA 003,192,003,144,212,104
50734 DATA 032,213,198,162,006,224
50740 DATA 003,208,200,164,159,240
50746 DATA 016,173,173,002,201,232
50752 DATA 185,192,002,178,029,032
50758 DATA 111,198,136,208,240,014
50764 DATA 173,002,144,014,189,162
50770 DATA 205,032,047,198,189,168
50774 DATA 13956:REM BLOK 6
50776 DATA 205,240,003,032,047,199
50782 DATA 202,208,210,095,032,130
50788 DATA 198,170,232,208,001,200
50794 DATA 152,032,111,198,138,134
50800 DATA 041,032,021,203,165,041
50806 DATA 096,032,127,198,133,193
50812 DATA 132,194,096,165,159,056
50818 DATA 164,194,170,018,001,136
```

READY.

tioner under et (Se Fig. 2): Kigger du nærmere på disse tabeller i Fig 2, kan du se at alle instruktionerne kan deles op i følgende grupper:

11111000: Disse svarer til de 4 første linjer i Fig. 1.

111---01: Disse svarer til sidste linje i Fig. 1, og de tre højeste bits i instruktionerne angiver index til mnemonic.

111---100: Disse svarer til linje 5 i Fig. 1, og de tre højeste bits i instruktionerne angiver index til mnemonic.

111---10: I denne gruppe er in-

struktioner i linje 7 på Fig. 1, bortset fra de instruktioner, der vil tilhøre næste gruppe.

11111010: \$BA vil kende fra (linje 1) source listningen, denne del ligger i linje 6 på Fig 1.

Du kan tage instruktionerne en for en, og lade dem gennemløbe rutinen i linje 6155-6220. Når rutinen forlades skal, a indeholde nummeret på den rigtige mnemonic i Fig. 1 - et tip kan være følgende:

Gruppen 11111000 bliver til 00011111

Gruppen 111---01 bliver til

00111111

Gruppen 111---100 bliver til 00100111

Gruppen 111---10 bliver til 00110111

Gruppen 11111010 bliver til 00101111

Fastlagt syntaks for instruktionerne

Du kan også se en anden ting ud fra Fig. 2 - i alle de sojler, hvor de to sidste bits er 11, er der ingen instruktioner!!

I rutinen INSTRUKS i linje 5015 taster det første af disse bit (bit

0), Er det ikke sat er instruktionen (sandsynligvis) i orden. Vi har nu max. 128 instruktioner at vælge imellem.

Da syntaksen kan gemmes i fire bit, kan vi gemme disse 128 i 64 bytes, og lade det næste bit (bit 1), angive om vi ønsker de fire høje eller lave bits af den byte, som indekset vil pege på.

Vi dividerer med 2 i linje 6010 og med 2 i linje 6050. Det højeste tal vi kan have er derfor 63 (0-63-64 bytes). Du ser i linje 6085 taster om bit 1 var sat eller slettet,

Compomon - Source-listning

5480 EXIT	LDX SP	5955 PCADJ1	LDA LEN	:FORDI LEN ER LANGDEN-1
5485	TXS	5960 SEC		
5490	LDA MSGFLG	5965 PCADJ3	LDY T1+1	:SAT FLAGENE
5495	AND #8FF-540	5970 TAX		
5498	STX MSGFLG	5975 BPL PCADJ4		
5500	SEC	5980 DEY		
5505	DEY	5985 ADC T1		
5510	RTS	5990 BCC RISI		
5515	JMP (READY)	5995 INY		
5520 DIFFB	LDA T2	6000 RISI	RIS	
5525	LDY T2+1	6005 INSTRUKS	TAY	
5530	SEC	6010 LSR A	:TEST BIT 0	
5535	SBC #2	6015 BCC LIBE	:C=0 HVIS BIT0=0	
5540	BCS **+3	6020 LSR A	:TEST BIT1	
5545	DEY	6025 BCS INSTILL	:HVIS (BIT0 OG BIT1)=1	
5550	SEC	6030 CMP #82	:INT(\$80/2)=82	
5555	SBC T1, MELLEM	6035 BCD INSTILL		
5560	STX UPDOWN	6040 ROR A		
5565	TYA	6045 AND #10000000		
5570	SBC T1+1	6050 LIBE		
5575	JAY	6055 LSR A		
5580	DRP UPDOWN	6060 TAX		
5585	RTS	6065 LDA SNKIND,X	:SYNTAKS INDEX	
5590 DISAS	JSR D0IT	6070 BCS LOWNYB	:C=1 BRUG 4 LAVE BITS	
5595	BCC DISKLP	6075 LSR A		
5600	JMP FILED3	6080 LSR A	:ELLERS DE FIRE HØJE	
5605 DISKLP	JSR HBYTE5	6085 LSR A	:SKIFT HIGH NYBLE NED	
5610	JSR DISSI	6090 LOWNYB		
5615	JSR STEND	6095 AND #10000000		
5620	BCS EXDIS	6100 HNITFORM		
5625	JSR PCADJ	6105 INSTILL	:DARLIG OPCODE	
5630	JSR PRSE	6110 LDA #0	:FORMAT INDEX 0	
5635	BPL PCADJ	6115 LDA (PCFORMAT,X	:HENT UDSTØRNINGSFORMAT	
5640	JSR EXDIS	6120 STA SYNTAKS	:GEMMES INDET WIDERE	
5645	JMP PCADJ	6125 AND #10000000	:ISOLER INSTUCTIONSLANDØDE	
5650	LDA CR	6130 STA LEN	:DEGEM DEN	
5655	JSR WR1	6135 TAY	:HENT OPCODE IGEN	
5660	LDX CURLIN	6140 AND #10000000	:MASKE TIL	
5665	JSR CURLIN	6145 TAX	:SENERE	
5670	JSR ONEUP	6150 LDY #3	:OPCODEDEN ENDNU ENGANG	
5675 DSENT	LDY #KOMMA	6155 CPX #10000100	:TEST	
5680	JSR ALTRIT	6160 BCD PRMDF53	:JA	
5685	JSR WRDAS	6165 LSR A		
5690	LDA #0	6170 PRMDF51		
5695	LDA STAGE,X	6175 BCD PRMDF52		
5700	JSR INSTRUKS	6180 LSR A		
5705 DISUU	LDX #Y	6185 PRMDF52		
5710	JSR PRBYTE	6190 BCD PRMDF53		
5715	LDX #1	6195 LSR A		
5720 DISUL	JSR SPACD	6200 BNE PRMDF52		
5725	INY	6205 INY		
5730	BCC DISUU	6210 PRMDF53		
5735	LDX #3	6215 BNE PRMDF51		
5740	CPY #3	6220 RTS		
5745	BCC DISUL	6225 PRIMEMO	:BEMÆRK: Y=0	
5750	PLA	6230 LDA MONICUN,Y		
5755	JSR PRIMEMO	6235 STA MNEMO,Y		
5760	LDX #0	6240 LDA MNEMO+1,Y		
5765	PRNFRM1	6245 STA MNEMO+1,Y		
5770	CPY #3	6250 PAKUD		
5775	BNE PRNFRM3	6255 LDY #S		
5780	LDY LEN	6260 PAKUD2		
5785	BED PRNFRM3	6265 ASL MNEMO+1		
5790	LDA SYNTAKS	6270 ROL MNEMO		
5795	CMP #82B	6275 DEY		
5800	LDA STAGE,Y	6280 BNE PAKUD		
5805	BCS RELATIV	6285 ADD #10000000	:DE STARTER VED %10000000	
5810	JSR PRBYTE	6290 JSR DSPCHR	:LAG DSFT TIL	
5815	DEY	6295 INY	:SKRIV BOGSTAV	
5820	BNE PRNFRM2	6300 BPL PAKUD	:HALV TIL BOGSTAVER	
5825 PRNFRM3	ASL MNEMO	6305 DEX		
5830	LDX #1	6310 SC	:SLUT MED ET SPACE	
5835	BCC PRNFRM1	6315 BYT SEC	:SKIP TO BYTES BIT \$XXXX	
5840	LDA CHAR1-1,X	6319 BYT SEC	:HVIS FEJL	
5845	JSR DSPCHR2	6315 OUTOST	:SKIP TO BYTES BIT \$XXXX	
5850	LDA CHAR2-1,X	6320 BYT SEC	:CURSOR DP	
5855	BED PRNFRM4	6325 ONEUP	:SKIP TO BYTES BIT \$XXXX	
5860 PRNFRM4	DEX	6330 BYT SEC	:HVIS NY LINIE	
5865	BNE PRNFRM1	6335 CRLF	:SKRIV TEGNE, EVT PÅ PRINTER	
5870	RTS	6340 LDY #0		
5875 RELATIV	JSR PCADJ3	6345 L ** REDISASSEMBLER EN LINIE **		
5880	TAX	6350 REDIS	:LRS ADDRESSEN	
5885	INX	6355 JSR RDOA	:HENT TRE BYTES TIL BUFFER	
5890	BNE PRNTYX	6360 NOP		
5895	LDX #Y	6365 NOP		
5900 PRNTYX	TYA	6370 LDY #0		
5905	JSR PRBYTE	6375 RLP	:ER DER FLERE	
5910	TXA	6380 BPL RLP3	:2-1, NEJ	
5915 PRBYTE	STX SAUX	6385 JSR RDOB11	:PLACER KUN GODE BYTES	
5920	JSR WRD8	6390 BCS RLP2	:UNDER REDIS... SPC, SPC	
5925	LDX SAUX	6395 STA STAGE,Y	:LÅG BYTE I BUFFER	
5930	RTS	6400 RLP2		
5935 PCADJ	JSR PCADJ1	6405 CPY #3	:Y=Y-1	
5940	STA TI	6410 BPL RLP	:HAR Y=0, NEJ	
5945	STY TI+1	6415 RLP3	:BURDE VÆRE 'PLB64' <<<>>>	
5950	RTS	6420 BIT AUTOFLG	:INDIKERER AUTO-ADRESSE MODE	
5955		6425 BII SRS	:HVIS MINUS INGEN NY ADRESSE	

Vi har her fastlagt instruktionen for de 8 sjæler, hvor 'low bits' ender på et 0. Tilbage har vi de 8 sjæler, hvor 'low bits' ender på et 1. Fire af disse sjæler 0011, 0111, 1011, 1111 er både bit 0 og bit 1 sat - de er ikke, da der ingen instruktioner er i disse sjæler. Tilbage er sjælerne 0001, 1001, 1101 - i disse sjæler forekommer faktisk kun OTTE forskellige syntakser! - altså lægger vi 129 til disse i linie 6045 - og maskerer de 3 laveste bits.

I linie 6050 bliver dette tal divide-

ret med 2, resultatet af det bliver et tal mellem 64 og 67 - netop fire bytes, hvor de otte syntakser er gemt.

Redis

Denne rutine kaldes, når det første tegn efter 'prompt' er et komma. Den giver dig mulighed for at rette i de bytes, der skrives på skærmen mellem adressen og den disassemblerede instruktion.

Assemble

Denne rutine kan assamblere en li-

nie maskinkode til hex, der deretter placeres i hukommelsen.

F.eks.:

>A 033C LDA #44

Funktionen ligner for en stor dels vedkommende DISAS, men her startes ved 0 frem til 255. Hvis der ikke inden da er fundet en overensstemmelse mellem en instruktionssyntaks, og det du har indtastet.

Da adresser m.m. kan være forskellige fra instruktion til instruktion, bliver disse erstattet med

nuller, og syntaksundersøgelsen vil derfor gå på om der er indtastet en 8 eller 16 bits adresse sammen med et mnemonic.

BASIC

Denne gang er der også et BASIC program med datalinier. Dette taster du ind og gemmer det på disk eller bånd. Når alle 4 BASIC programmer foreligger, vil du få at vide, hvordan du placerer COMPU-MON i din 64'er. Indtil da - god fornøjelse med koderne.

John Christiansen

61430	LDA #KOMMA	,KOMMA EFTER PROMT	6905	BNE NXINTS	,DER MARKERE EN 16 BIT
61435	JMP NXLIN		6910	JSR ACBPC	,ADRESSE
61440	CMP MNEMO		6915	BNE NXINTS	,PROV OM NASTE
61445	BEQ #45		6920	LDI MNEMO	,POINTER OM POSITIONERNE
61450	JSR DSPCHR		6925	CMP #COUNT	,ER ENB
61455	RTS		6930	BNE NXINTS	,NEJ, VÆSTE INSTRUKTION
61460	RTS		6935	JSR IZT2	,BVT IZ MED TI
61465	;		6940	LDY LEN	,LNDBDE NUL
61470	;		6945	BEQ SETINST	,JA, PLACER KUN INSTRUKTION
61475	;		6950	LDA MNEMO+1	,HER ER VORES SYNTAKS
61480	SAS		6955	CMP #80	,ER DET EN RELATIV INSTR.
61485	ASSRP		6960	BNE ASSAD0	,NEJ, PLACER ADRESSE
61490	JSR T2T2		6965	JSR DIFFB	
61495	STX STAGE2+1		6970	BCC RELOADW	
61500	ASSHNT	LDX #2	6975	INY	
61505	JSR RDOC		6980	BNE ASSERR	,C-1 BRANCH OF 1 MEMORY
61510	CMP #SPC		6985	LDI UPDW	,Y SKAL VÆRE >0
61515	BEQ ASSHNT		6990	BPL APLREL	,OPSET BYTE
61520	STA STAGE,X		6995	JMP ERROR	,SKAL VÆRE < 128 (OP I MEMORY)
61525	DEY		7000	RELOADW	
61530	BPL ASSHNT1		7005	BNE ASSERR	,ER Y = \$FF
61535	INX		7010	LDA UPDW	,VVIS IKKE Ø ER, Y>\$FF
61540	;		7015	BPL ASSERR	,UED BRANCH EN I MEMORY
61545	PACK	LDI STAGE,X	7020	LDI ABREL	,SKAL INDESLÆGTE BOGSTAVER
61550	SEC		7025	LDI STAGE,Y	,Y=1 UED RELATIV INSTR.
61555	SBC #PTBN		7030	DEY	,PLACER EN OPSET BYTE
61560	LDY #5		7035	LDI MNEMO	,I BUFFER
61565	LSR A		7040	BNE ASSAD0	,FLERE BYTES
61570	ROR STAGE2+1		7045	LDI INSTNO	,Z=0 - JA
61575	ROR STAGE2		7050	LDI STAGE,Y	
61580	DEY		7055	LDI #1A	
61585	BNE PACK		7060	LDI KEYD	,LDG A FØRST I KEYBO
61590	INX		7070	TAY	
61595	CPX #3		7075	JSR ONEUP	,PROFI
61600	BNE PACK		7080	JSR DSEN1	,EN LINIE OP
61605	DEX		7085	LDY LEN	,GIVER 'CR' LINIE NED
61610	;		7090	LDI T1	,LNDBDE DER SKAL PLACERES
61615	JSR ROCR		7095	INY	,+1 P.G.R. #1,1-2,2-3
61620	BED CHSYN		7100	JSR PLBB4	,PLACER BYTES
61625	CH #COLDN		7105	JSR PCADJ	,ADJUST PC
61630	;		7110	JSR EXNAD	,GO AND EXIT
61635	;		7115	STX NXINT	,PLACER ANVANT
61640	;		7120	BIT PTT1	,SE VOS PLACERES
61645	;		7125	BIT MEMFLG	,VOS SKAL DET KEN
61650	;		7130	BMI INFLOP	,MINUS SA SEND TIL FLOPPY
61655	;		7135	LDY #0	,IMG I BYTEN
61660	;		7140	LDI STAGE,Y	,KLAR MED FORSTE BYTE
61665	;		7145	STA #11,Y	,PLACER I MEMORY
61670	;		7150	BEQ PLB64	,KAN IKKE PLACERE I I/O
61675	;		7155	LDI PLB64	,UNDER ROM ETC
61680	;		7160	LDI #1A	,VVIS IKKE ENS - FEJL
61685	;		7165	LDI MNEMO	,LNSTE BYTE
61690	;		7170	LDI PLSHA	,HAR VI DEM ALLE
61695	;		7175	RIS	,NEJ, IKKE ENDNU
61700	;		7180	LDI PLBYT	,RETUR TIL START
61705	;		7185	LDI PLB64	,SE KOMM. KEYBOARD BUFFER
61710	;		7190	LDI #1A	,KOMM. KEYBOARD BUFFER
61715	;		7195	LDI KEYD+5	,PLACER DEM
61720	;		7200	JSR CONVERI	,LDG LOWBYTE KONVERTERES
61725	;		7205	LDI KEYD+1	,LDG HIGHBYTE I KEYD
61730	;		7210	LDI T1	,PLACER DEM
61735	;		7215	LDI KEYD+2	,LDG PLACERES
61740	;		7220	JSR CONVERI	,FORTAL KERNAL AT DER ER 6 TEGN
61745	;		7225	LDI KEYD+3	,I KEYBOARD BUFFEREN
61750	;		7230	LDI KEYD+4	
61755	;		7235	LDA #6	
61760	;		7240	STA NDX	
61765	;		7245	LDI T1	
61770	;		7250	;	
61775	;		7255	;	
61780	;		7260	;	
61785	;		7265	;	
61790	;		7270	;	
61795	;		7275	;	
61800	;		7280	;	
61805	;		7285	;	
61810	;		7290	;	
61815	;		7295	;	
61820	;		7300	;	
61825	;		7305	;	
61830	;		7310	;	
61835	;		7315	;	
61840	;		7320	;	
61845	;		7325	;	
61850	;		7330	;	
61855	;		7335	;	
61860	;		7340	;	
61865	;		7345	;	
61870	;		7350	;	
61875	;		7355	;	
61880	;		7360	;	
61885	;		7365	;	
61890	;		7370	;	
61895	;		7375	;	
61900	;		7380	;	
61905	;		7385	;	
61910	;		7390	;	
61915	;		7395	;	
61920	;		7400	;	
61925	;		7405	;	
61930	;		7410	;	
61935	;		7415	;	
61940	;		7420	;	
61945	;		7425	;	
61950	;		7430	;	
61955	;		7435	;	
61960	;		7440	;	
61965	;		7445	;	
61970	;		7450	;	
61975	;		7455	;	
61980	;		7460	;	
61985	;		7465	;	
61990	;		7470	;	
61995	;		7475	;	
62000	;		7480	;	
62005	;		7485	;	
62010	;		7490	;	
62015	;		7495	;	
62020	;		7500	;	
62025	;		7505	;	
62030	;		7510	;	
62035	;		7515	;	
62040	;		7520	;	
62045	;		7525	;	
62050	;		7530	;	
62055	;		7535	;	
62060	;		7540	;	
62065	;		7545	;	
62070	;		7550	;	
62075	;		7555	;	
62080	;		7560	;	
62085	;		7565	;	
62090	;		7570	;	
62095	;		7575	;	
62100	;		7580	;	
62105	;		7585	;	
62110	;		7590	;	
62115	;		7595	;	
62120	;		7600	;	
62125	;		7605	;	
62130	;		7610	;	
62135	;		7615	;	
62140	;		7620	;	
62145	;		7625	;	
62150	;		7630	;	
62155	;		7635	;	
62160	;		7640	;	
62165	;		7645	;	
62170	;		7650	;	
62175	;		7655	;	
62180	;		7660	;	
62185	;		7665	;	
62190	;		7670	;	
62195	;		7675	;	
62200	;		7680	;	
62205	;		7685	;	
62210	;		7690	;	
62215	;		7695	;	
62220	;		7700	;	
62225	;		7705	;	
62230	;		7710	;	
62235	;		7715	;	
62240	;		7720	;	
62245	;		7725	;	
62250	;		7730	;	
62255	;		7735	;	
62260	;		7740	;	
62265	;		7745	;	
62270	;		7750	;	
62275	;		7755	;	
62280	;		7760	;	
62285	;		7765	;	
62290	;		7770	;	
62295	;		7775	;	
62300	;		7780	;	
62305	;		7785	;	
62310	;		7790	;	
62315	;		7795	;	
62320	;		7800	;	
62325	;		7805	;	
62330	;		7810	;	
62335	;		7815	;	
62340	;		7820	;	
62345	;		7825	;	
62350	;		7830	;	
62355	;		7835	;	
62360	;		7840	;	
62365	;		7845	;	
62370	;		7850	;	
62375	;		7855	;	
62380	;		7860	;	
62385	;		7865	;	
62390	;		7870	;	
62395	;		7875	;	
62400	;		7880	;	
62405	;		7885	;	
62410	;		7890	;	
62415	;		7895	;	
62420	;		7900	;	
62425	;		7905	;	
62430	;		7910	;	
62435	;		7915	;	
62440	;		7920	;	
62445	;		7925	;	
62450	;		7930	;	
62455	;		7935	;	
62460	;		7940	;	
62465	;		7945	;	
62470	;		7950	;	
62475	;		7955	;	
62480	;		7960	;	
62485	;		7965	;	
62490	;		7970	;	
62495	;		7975	;	
62500	;		7980	;	
62505	;		7985	;	
62510	;		7990	;	
62515	;		7995	;	
62520	;		8000	;	
62525	;		8005	;	
62530	;		8010	;	
62535	;		8015	;	
62540	;		8020	;	
62545	;		8025	;	
62550	;		8030	;	
62555	;		8035	;	
62560	;		8040	;	
62565	;		8045	;	
62570	;		8050	;	
62575	;		8055	;	
62580	;		8060	;	
62585	;		8065	;	
62590	;		8070	;	
62595	;		8075	;	
62600	;		8080	;	
62605	;		8085	;	
62610	;		8090	;	
62615	;		8095	;	
62620	;		8100	;	
62625	;		8105	;	
62630	;		8110	;	
62635	;		8115	;	
62640	;		8120	;	
62645	;		8125	;	
62650	;		8130	;	
62655	;		8135	;	
62660	;		8140	;	
62					

Vilde kort på

I vores serie om hvordan diskstationen virker, er vi nu nået til anden del. Sidste gang lagde vi ud med lidt om OPEN-kommandoen. I dag dykker vi lidt dybere ned i brugen af diskstationen, idet vi nu skal til at lære brugen af kommando-kanalen og de såkaldte "Wildcards".

Du er blevet gjort bekendt med hvordan et filnavn er opbygget ved læsning og skrivning. Der findes dog andre fikse detaljer. Når du skal læse en fil er du, ud fra det du lærte i "COMputer" nr 6/86, nødt til at angive hele filnavnet.

Men det er jo upraktisk hvis filen f.eks. er den første på disketten, der begynder med C. Og sandelig om Commodore ikke også har tænkt på det. Der findes nemlig 2 ekstra tegn i Commodores DOS (Disk Operating System) - og det er tegnene * og ? (de såkaldte "Wildcards").

? er en joker og kan bruges til at erstatte enkelte tegn. F.eks. vil B?L kunne være BIL eller BAL.

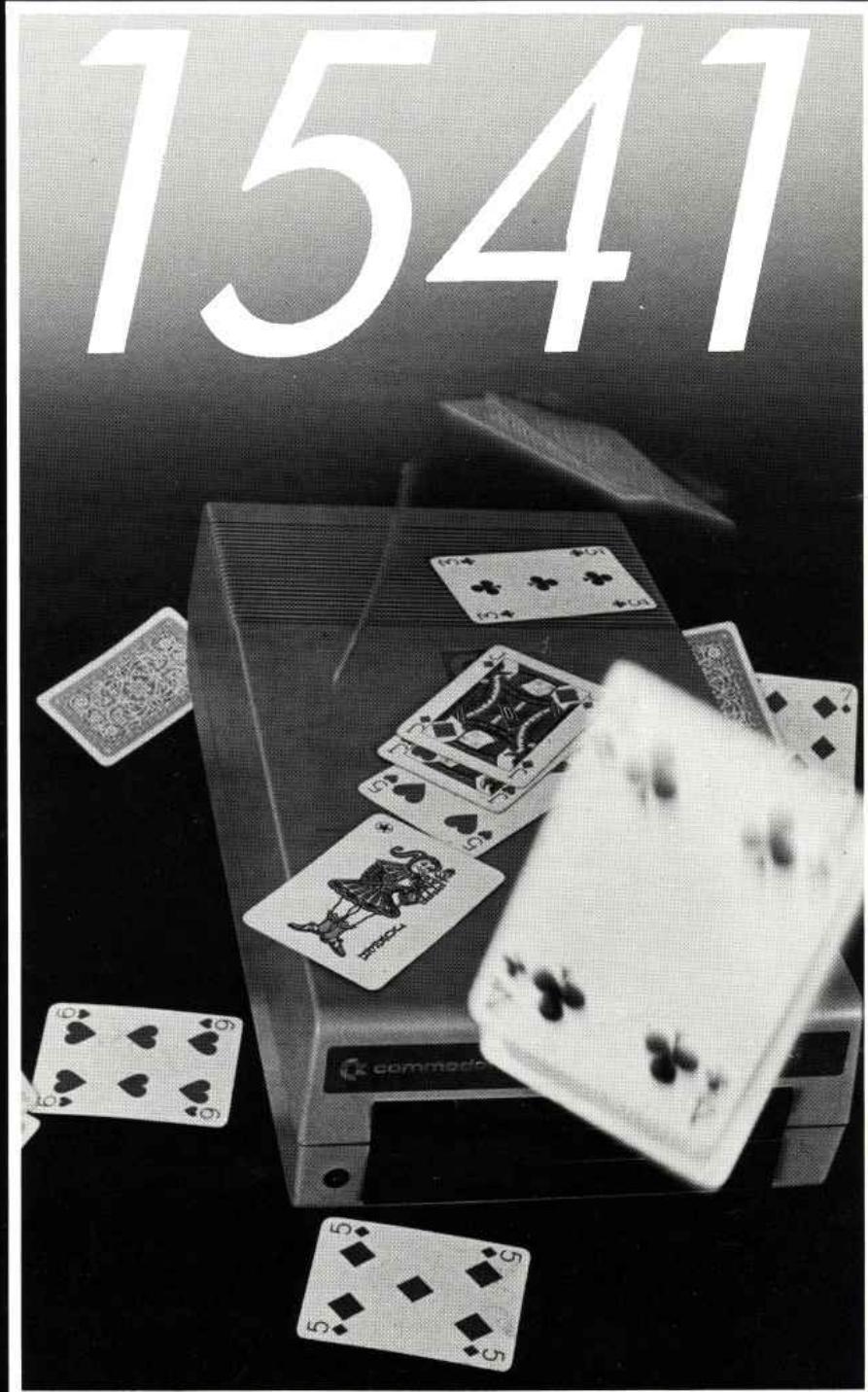
* derimod bruges hvis du f.eks. vil læse den første fil der begynder med C. Den forklarer blot diskstationen, at alt hvad der følger efter er ikke noget den skal tage så tungt.

Det betyder at C* sagtens kan være CPM såvel som det kan være COMPUTER.

Du kan også kombinere tegnene. Det at læse en fil der begynder med S, og det 3. bogstav er F, og resten kan være et fedt, vil altså resultere i:

S?F*

Her kan filen så hedde f.eks. SOFT, SAFT eller SOFTWARE.



Skrivebeskyttelse eller ej

```
0 REM RUTINE TIL AT UDSKRIVE HVORVIDT
1 REM DER ER SKRIUEBESKYTTELSE PAA
2 REM ELLER EJ
3 REM
10 OPEN1, B, 15
11 PRINT#1, "M-R"CHR$(0)CHR$(28)CHR$(1)
12 GET#1, A$
13 A=ASC(A$)
14 A=AAND16
15 IF A=16 THEN PRINT":SUBRUDT":GOTO11
16 PRINT":SUBRUDT"
17 GOTO11
```

READY.

Replace

Når du derimod skal skrive en fil, vil det jo være ret så fedt om du kunne sørge for at en fil med samme navn blev overskrevet af den du ville skrive.

Også det problem er der en løsning på. Denne hedder "Replace" (erstat), og går i al sin beskedenhed ud på at du blot placerer tegnfolgen:

C:

Foran filnavnet. Nu er der blot en skønhedsfejl ved denne kommando. Den har nemlig en tendens til at bevæge sig ud over sine beføjelser, og overskrive andre programmer som overhovedet ikke har gjort noget andet end at være på samme diskette. Surt Show!! Så derfor er det ikke smart, hvis du i flæng bruger denne kommando. Jeg vil dog om lidt vise hvordan du alligevel klarer skærene.

Directory

Når du er nødt til at hente directoryen (indholsfortegnelsen) fra disketten, bruger du kommandoen LOAD "\$",8, efterfulgt af LIST (OBS !! Et eventuelt BASIC-program går tabt !!).

At dette bliver en langsommelig proces når du når op på de 100 filer siger sig selv. Det er også nødvendigt at kunne udvælge de filer du gider at se på. Her kan du gøre det samme som ved læsningen af en fil. Du kan bruge hele navne og "Wildcards", hvis du skulle have lyst. Men det eneste du skal huske, er at der skal være et kolon mellem \$ og filnavnet. Hvis du lige kikker på det eksempel ovenfor med "\$", vil det også se sådtes ud:

LOAD "\$:S?F*",8

Du vil nu kunne se alle de filer på disketten, der opfylder de krav du har sat. Prøv selv at lege lidt med dette.

Program 1 er et lille BASIC-program, der indlæser Directory,

Fil - er du der?

```
0 REM SUBRUTINE TIL AT UNDERSØGE
1 REM OM FIL EKSISTERER
2 REM
3 REM KALDES MED GOSUB 63000
4 REM
63000 INPUT "FILNAVN"; FL$
63001 OPEN1, B, 15, "R: "+FL$+"=" +FL$
63002 INPUT#1, A
63003 IF A=62 THEN CLOSE1:GOTO63000
63004 CLOSE 1
63005 RETURN
```

READY.

Fig. 1

Bit nr. Aarsag

- 0 TIME-DUT ved skrivning.
- 1 TIME-DUT ved læsning.
- 2 Ved LOAD var blok for kort (TAPE).
- 3 Ved LOAD var blok for lang (TAPE).
- 4 Læsfejl (TAPE).
- 5 Fejl i checksum (TAPE).
- 6 EOI Ingen videre data.
- 7 EOT Transmissionen er færdig

uden at slette et evt. BASIC-program.

Kommandokanalen

Sidste gang sprang jeg let og elegant over brugen af kommando-kanalen (nummer 15). Denne kanal giver en den totale kontrol over disketten, idet du her har mulighed for at give diskstationen ordre, ligesom du giver computeren ordrer.

Kanalen åbnes (hvor kanne det være anderledes??) med sekvensen:

OPEN filnummer, device, 15

Ved nu at sende kommandoerne ved hjælp af:

PRINT #

(Eller i filnavnet), kan du nu bestemme hvad diskstationen skal gøre. En lille del af disse kommandoer har direkte med de skrevne filer at gøre. Herunder følger en liste over disse.

N NEW'er

Bruges til at formattere en diskette med (gøre den klar til modtagelse af data). Det normale udseende er:

N:NAV.NID

Hvis ID udelades, foretages en "blød" formattering (kun directory slettes) - her på omkring 3 sekunder!!

Anvendes ID nummeret, formatters normalt, og alle spor slettes og genoprettes, her med de sædvanlige 90 sekunder det tager at fikse den affære.

Sørg løvtigt for altid at have forskellige ID numre på dine disketter, for diskstationen checker disse hver gang.

V Validator

Validate rykker op på disketten. Dvs. den sørger for at de antal frie blokke, der nævnes sidst i directoryet, også er det rigtige antal. Validate er især nødvendigt, når du har mange filer på disketten, og du samtidig har slettet og oprettet nye filer etc. Det kan i sidste ende resultere i at diskstationen ikke får opdateret spor 18 sektor 00, der indeholder directory'en. Her udregner diskstationen nemlig hver gang der saves eller slettes hvor mange blokke der skal fratrækkes eller tilføjes denne sektor. Men på et eller andet tidspunkt kan det dog blive for meget, og en Validate er nødvendig.

I Initialiserer

Sætter diskstationen tilbage til samme stand, som da den blev tændt. Sørger desuden for at læse ID-koden og den såkaldte BAM (oversigt over frie blokke på disketten, men mere derom senere) ind i diskstationens hukommelse.

Denne kommando vil kun blive brugt sjældent da den udføres hver gang du skifter disketten. Den anvendes også hvis du har svært ved at komme i kontakt med diskstationen, eller hvis læsehovedet er kørt

udenfor spor 35 og har sat sig fast. Det opstår især i købeprogrammer, der har beskyttelses-rutiner liggende ude over spor 35.

S Scratcher

Her er den kommando som kan hjælpe dig, når du skal have slettet en fil på disketten. Syntaksen er som følger:

S:FILNAVN

Også her er det muligt at bruge "Wildcards". Et eksempel kunne være at alle filer der begynder med S skal slettes:

S:S*

Der kan desuden anføres flere filnavne bag ved et allerede anført, du skal blot sørge for at adskille dem med kommaer.

R Renamer

Giver en fil et nyt navn. Syntaksen er:

R:NYT FILNAVN=GAMMELT FILNAVN

F.eks. kunne det tænkes at du har en fil der hedder BLOK og hellere vil have at den hedder BLOCK. Dette klarer nemt ved at bruge:

R:BLOCK=BLOK

C Copier

COPY gør det muligt at sammenflette en eller flere filer til en ny på disketten. Syntaksen ser sådan ud:

C:NYT FILNAVN=GAMMELT FILNAVN

Ligesom ved SCRATCH, kan du benytte flere filer (max. 4), når du blot adskiller dem ved kommaer.

Nu har du også lært hvordan du manipulerer med de enkelte filer.

Fejkanalen

Du har sikkert bemærket, at der ikke skal ret meget til, før den røde lysdiode på diskstationen blinker. Denne blinken fortæller at nu har du lavet et eller andet godt. Hvad dette er, kan du også

bruge kommandokanalen til at finde ud af. Prøv engang at se Program 2. I stedet for med det samme at give ordre til kommandokanalen, begynder du at modtage tegn fra den såkaldte fejlkanal. Og det indtil variablen ST får tildelet værdien 64 (der er ikke flere data at hente/End Of Information). Jeg må vist hellere vise hvordan ST-variablen er opbygget (Se Fig.1.).

Det du altså venter på i ovenstående, er at bit 6 (EOI) sættes. Er alt gået glat, vil du modtage tegnfolgen 00, OK,00.00 - ellers er der et eller andet der er kikset. Fejlmeldingerne kan du se i din diskettermanual (jeg vil dog gå ind på nogle af dem senere).

Smarte detaljer

Et af de store problemer du kan komme ud for når du programmerer og benytter diskstationen, er at det er svært at vide om en fil findes på disketten.

Der findes reelt kun to løsninger på dette problem. Den ene er at fange fejlmeldingen:

?FILE NOT FOUND ERROR

Dette kan oftest lade sig gøre ved hjælp af maskinkode. Den anden måde er langt mere elegant. Du giver bare filen et nyt navn, nemlig det som den allerede har. Og nu vil lysdioden under alle omstændigheder blinke. For enten vil du få at vide at:

63, FILE EXISTS,00,00

(Filnavnet er allerede benyttet på en fil), eller også at:

62, FILE NOT FOUND,00,00

(Filens eksisterer ikke på disketten). Du skal altså blot hente første byte fra fejlkanalen, for at vide om filen er der eller ej. Prøv at se på nedenstående Program 3. Programmet udfører ovenstående procedure, og fortsætter kun hvis filen findes på disketten. SMART.IKK'?

En anden detalje er at hvis du åbner en fil og lige umiddelbart efter lukker den igen, vil du via ST-variablen få at vide om enheden er sluttet til eller ej. I dette er det øvrigt ligegyldigt hvilket filnummer og hvilken sekundærdresse du bruger.

F.eks. hvis du vil have at vide om disketten er tilsluttet (tændt), indtaster du blot OPEN1,8,15:CLOSE1

Hvis ST nu er lig 128 er disketten ikke tændt, voila!

Memory-Kommandoerne

Nu er det vist på tide at vi kommer igang med kommandoerne for de lidt mere pilfingrede. Som du sikkert allerede har forstået, har diskstationen nøjagtigt som

Vilde kort på 1541

Indholdsfortegnelse

```

0 REM SUBRUTINE TIL AT VISE EN
1 REM DISKETTES INDOHDSFORTEGNELSE
2 REM
3 REM KALDES MED GOSUB 63000
4 REM
5 GOSUB63000:END
63000 M$=""
63001 INPUT"FORMATI ";FM$
63002 IFLEN(FM$)>0THENH$=":"+FM$
63003 OPEN1,B,0,"$"+M$"
63004 GET#1,X$,X$:
63005 GET#1,X$,X$:IFST=64THEN63001
63006 GET#1,L1$,L2$:
63007 PRINTASC(L1$+CHR$(0))+ASC(L2$+CHR$(0))*256;
63008 GET#1,A$:PRINTA$;:IFA$<>""THEN63008
63009 PRINT
63010 GOTO63005
63011 CLOSE1:RETURN
READY.

```

Fejl på kanalen

```

0 REM SUBRUTINE TIL AT VISE FEJLKANALEN
1 REM
2 REM KALDES MED GOSUB 63000
3 REM
63000 OPEN1,B,15
63001 GET#1,A$:PRINTA$;:IFST<>64THEN63001
63002 CLOSE1
63003 RETURN
READY.

```

64'eren en intern hukommelse, og et internt program som den benytter, når den skal analysere en kommando. Hvis du i det døgge er nysgerrig efter at pille ved nogle af 64'erenes interne adresser, gør du dette med PE-EK.POKE eller SYS. P (i hvert fald næsten) samme måde sker det med diskstationen. Her foregår det blot ved de såkaldte MEMORY-kommandoer. Disse sendes over kommandokanalen hvorefter du kan sende eller modtage forskellige ting. Der er tre af disse kommandoer, og jeg vil nedenfor lige give en beskrivelse af dem.

M-R Memory-Read

Med denne kommando kan du læse indholdet af en eller flere adresser i diskstationen. Syntaksen ser sådann ud:

M-R CHR\$(ADRL)CHR\$(ANTAL)

Jeg har forklaret hvordan du splitter et tal (X) mellem 0 og 65535 op i to bytes, men her er det nu alligevel igen:

ADRH = INT (X/256)

ADR1 = X-256*ADRH

ANTAL er det antal adresser fra og med den angivne adresse, som du vil se indholdet af. Dette indhold kan du efter afsendelsen af kommandoen, hente fra kommandokanalen (brug GET#).

M-W Memory-Write

Denne kommando svarer til BASIC's POKE. Her skriver du altså ind i diskstationens interne hukommelse.

Lad det lige være sagt, at diskstationen kun har hukommelse fra 0 og til og med 2047 (den har nu lidt mere, men det "glemmes" vi lige). Kommandoens opbygning er følgende:

M-W CHR\$(ADRL)CHR\$(ADRH)
CHR\$(ANTAL)CHR\$(DATA1)CHR\$
(DATA2)...

ADRL og ADRH har jeg lige beskrevet ved M-E. ANTAL er det antal af data som du vil sende til den angivne adresse (og de efterfølgende). DATA1, DATA2 osv. er de data der skal sendes.

Det følgende lille program viser om du har sat noget over hakket på disketten. Det er kun brugen af M-R, der vises, men M-W virker på samme måde. Se Program 4.

M-E Memory-Execute

Denne kommando kan du bruge når du vil have udført et program i maskinkode, der ligger i diskstationens hukommelse. Dette program kan enten være et du lægger derind via M-W eller en af rutinerne i diskstationens permanente program. Kommandostrukturen er følgende:

M-E CHR\$(ADRL)CHR\$(ADRH)
ADRL og ADRH er startadressen af et program der skal udføres. F.eks. vil følgende program få lysdioden til at blinke helt hystrisk (ligesom ved en fejl).

```

10 OPEN 1,8,15
20 PRINT #1,"M-E"CHR$(44)
CHR$(193)
30 CLOSE 1

```

Erstatter du nu linie 20 med følgende linie, bliver resultatet et helt andet. Du beder nemlig nu diskstationen om at udføre den rutine som den kalder, når du bruger N-kommandoen ("hård" formatering), så vær forsigtig!!

20 PRINT #1,"M-E"CHR\$(44)CHR\$(238)

Vi er endnu ikke nået særligt langt i diskstationens kriglede verden, men allerede i næste nummer kan du læse om Block og User kommandoer, og det de indvirker på - nemlig selve disketten.

Og vi kan godt love at det bliver sjovt. Du får nemlig at vide hvordan du kan rede rundt med din diskette, og hvilke resultater der kommer ud af det.

Henrik Lund

PRINTERE

incl. interface:
 BROTHER HRS 1895,-
 CITIZEN 120D, NLQ 2968,-
 STAR NL10, NLQ 3995,-

MODEMS m. interface
 UNIVERSAL 1232 1565,-
 300,600,1200,1200/75 osv.
 UNIVERSAL 302 698,-
 300/300 kun Commodore

DISKETTER pr.10:
 v.40 stk SSD, typ.CX 59,-
 v.10 stk SSD, typ.CX 69,-
 v.40 stk DSDD, typ.CX 69,-
 v.10 stk DSDD, typ.CX 79,-
 v.40 stk DSDD farvede 99,-
 3" Maxell CF2 pr.10: 439,-

JOYSTICKS mm.
 QuickShot II autofire 98,-
 QuickShot II Turbo 159,-
 DiskBox f.100 m.lås 118,-
 80-tegnskabel f.C128 159,-
 Monitorkabel 90,-
 Commodore seriekt 90,-
 Centronics kabel 160,-

EPROMBRÆNDERE
 DELA 11 698,-
 Merlin PP64 1248,-

SOFT-PAKKEN: DK-WordProfessor,
 SpeedScript, SS-80, SpeedCalc, HypraAssembler
 og DrawMaster samlet på disk KUN 75,-
 Danske manualer pr. stk: 55,-

/DATAPLUS, BOX 17, 8970-HAVNDAL 06-470621

Data +

MODEM 302
 698,-



STAR NL10
 3995,-



E-BRÆNDER
 698,-



PP 64 DELA 11

**KAN DU UNDVÆRE ET EKSTRA?
 - NEJ, VEL?**

Amiga-kompatibelt 3 1/2" diskdrive	2495.-
Originalt Amiga CBM 1010 3 1/2" diskdrive	3795.-
Printerkabel til Amiga	360.-
Printer MPS 1000 Commodore	3495.-
Printer MPS 803 Commodore	2295.-
Farvemonitor Commodore 1801	2595.-
Diskdrive 1541	2195.-
Diskdrive 1571	3395.-
Tuner - se TV på din monitor	1395.-
Disketteboks m. lås - 80 5 1/4" disketter ...	130.-

Priserne gælder kun sålænge lager haves - forbehold for trykfejl.
 Vi sender overalt i Danmark. Portofrit ved forudbetaling.

Computronic

Birkeparken 11 - 8930 Åbyhøj - Tlf. 06 15 38 97

VI HOLDER UDSALG!

- kom og kig!

SUPERTILBUD

**CPA-80
PRINTER**

**NU KUN
2495.-**

(incl. moms)

- skynd dig - kun få stk.


Mibolo
MIKRODATA
 Østerbrogade 117 · 2100 Kbh. Ø

MONSTERGAME



før BASIC programmet kan læse filen.

Når det er gjort, saver du filen i DF1 under navnet "Filnavn", og ja du har gættet rigtigt, for der har du sselvfølgelig indlagt din "Loaderdisk".

Nu har du så i alt 3 ikoner på din "Loaderdisk", og festen kan begynne...

Action!

Du sætter din "Loaderdisk" i DFØ, og "Rebooter" disk'en (igen **CTRL+A+A**), og der dukker et nytlig Workbench billede op på skærmen. Nu åbner du vinduet, og klikker 2 gange på din BASIC fil. Nu loades både BASIC og BASIC program ind, og din superlækkre teg-

ning finder vej i 320*200 punkters oppløsning, ned over din Amiga monitor. Det går rimeligt langsomt, men det VIRKER!!!

Skal du finpudse det hele lidt, putter du din "Loaderdisk" i DF1, og "Rebooter" dn Workbench disk til CLI'en. Her skriver du så:

CD DF1:

Delete AmigaBASIC.info

Delete Filnavn.info

Nu er ikonerne for både AmigaBASIC og din billedfil væk fra vinduet, når det åbnes, men det hele virker stadig som det plejer. God fornøjelse!!

Kan det laves smartere?

Ja selvfølgelig kan det det. Her skal du finde en fil der er Public Domain (kan kopieres frit), filen er lavet under en C Compiler, og ligger

derfor tæt op af ren maskinkode. Filen hedder efter vores oplysninger:

ShowILBM

Har du den fil, eller kender du en der har den, gør den nøjagtigt det samme som BASIC programmet, men blot lynhurtigt. Her er kommandoen:

ShowILBM Filnavn

Som kan styres komplet fra AmigaDOS. Her kan du altså lave en autoopstart (s/startup-sequence), der automatisk loader ShowILBM, viser din tegning (her kan alle Deluxe Paints tegninger bruges), og herefter sættes til at lade et eller andet program ind. Altså langt mere smart og brugervenligt, men ikke umiddelbart tilgængeligt for alle.

BASIC programmet vist på disse sider, er i øvrigt lavet af Flemming Steffensen, Espergærde.

Ivan Sølvason

Lav din egen BASIC EKST

Faktisk havde vi jo egentlig afsluttet serien, men John Christiansen laver aldrig noget halvt, og han mente BASIC-udvidelsen ikke var helt perfekt, før kommandoerne "Auto" og "Renumber" blev lagt til. Så her er de altså.

Har du indtastet hele serien, vil du have en fil ligende på en af dine disketter. Den skal hedde: TOTGRAF2.HEX

Gør den parat, og læg den i disk-drevet. Båndekvelibrister skal selvfølgelig gøre datasetten klar. Her skal programmet "Renumber og Auto", som vi viser i dette nummer, rettes i linie 260, hvor du skal fjerne komma 8.

Renumber

Du synes sikkert, at linienumrene i demoprogrammet til grafikudvidelsen ikke kom i en særlig på orden. Jeg har derfor lavet denne lille rutine. Rutinen renumererer linierne i et BASIC program, så det ser pånere ud.

Fremgangsmåden er følgende. Først indtaster du dette program, og gemmer det på disk eller bånd. Herefter indlæser du programmet med: LOAD "TOTGRAF.HEX", 8.1 (.1, for bånd).

Og skriver:

SYS 64738

Nu indlæser du programmet med datalinierne (husk at rette .8 til .1 hvis du bruger bånd). Skriv RUN.

Har du indtastet fejfrift, vil du, efter kort tid, have et nyt program på disken/båndet). Dette hedder igen "TOTGRAF2.HEX". Det skal indlæses og startes, ganske som tidligere.

Det nye er, at når programmet er startet op, forstår din nye BASIC bare også kommandoerne "Renumber" og "Auto".

Bruger du "Renumber" kommandoen, vil dit program hurtigt blive renumereret, startende ved 100 og i spring på 10.

Er du ikke tilfreds med det, kan du f.eks. skrive "RENUMBER 1000,1", hvis du synes det er pånere.

Automatiske linienumre

Den anden funktion skriver AUTOMATISK et nyt linienummer på skærmen. Du kan selv bestemme hvor meget linienumrene skal forhøjes med. Dog skal tallet ligge mellem 1-255.

Syntaks:

AUTO step (step = et tal mellem 1-255)

AUTO (kobler funktionen fra)

Grafik og BASIC

For at du kan få et indblik i, hvad grafikken kan anvendes til, er der her to grafikprogrammer.

Programmet "Cirkel og Søjle" viser, hvordan data kan illustreres på en cirkel (lagkage).

Trykker du på RETURN vil du få de samme data vist i et sjæle diagram. Du har to muligheder for datainput. Enten via datasætninger, hvilket jeg har brugt. Eller at dataene hentes via INPUT.

Det andet program, "Sjove Grafer", bruger jeg til at beregne og tegne nogle grafer med. Det vilte tage evigheder at lave, hvis man brugte passer og lineal! Din 64'er klarer det på ingen tid - godt hjulpet af "COMputer's" grafikudvidelse.

Du kan få en nærmere uddybning af graferne ved at læse i bogen "Plane Kurver", af Mogens Nørgaard Olesen (Systime).

I øvrigt vil det ikke være dumt at læse lidt i "Håndbog i matematik og regning for skoler og hjem", af B. Østergaard Pedersen. Heri vil du kunne finde mange matematiske sammenhænge, fortalt på en måde, der letter dit arbejde med grafiske illustrationer.

John Christiansen

Sjove Grafer

```

100 REM ****
110 REM ** SJOVE GRAFER **
120 REM ****
130 PI=3.141592651:GRAPHIC1,1:COLOR3,1
140 XM=6*:YM=2*:PI=WINDOW -XM,XM,YM,-YM
150 GOSUB570:MOVE TO -6*PI,0
160 TEXT 1,5,0,0," EN CYKLOIDE"
170 FOR T=-*PI TO 6*PI STEP PI/10
180 DRAWTO T-SINK T),1-COS(T):NEXT
190 GOSUB610:CLEAR 11XM=2*PI
200 YM=2*PI*WINDOW -XM,4*XM,YM,-YM
210 MOVE TO -XM,0:DRAWTO 4*XM,0
220 MOVE TO 0,YM,0:DRAWTO 0,-YM+1
230 TEXT 1,5,0,0," EN LITUUS GAR MOD 0,0 FOR
240 TEXT 2,5,0,0," T GAENDE MOD UENDELIG"
250 MOVE TO XM*4,0,1A=3
260 FOR T=.1TO 1.2*PI STEP PI/30
270 DRAWTO A/T+COS(T),A/T+SINK T):NEXT
280 GOSUB610:CLEAR 11XM=20*PI*1.6
290 YM=20*PI*WINDOW -XM,XM,YM,-YM
300 GOSUB570:MOVE TO XM,0,1A=2
310 TEXT 1,5,0,0," ARKIMIDES' SPIRAL"
320 FOR T=0 TO 8*PI STEP PI/30
330 DRAWTO A*T+COS(T),A*T+SINK T):NEXT
340 GOSUB610:CLEAR 11:GOSUB570
350 TEXT 1,5,0,0," EN ELLIPTISK SPIRAL"
360 MOVE TO XM,0,1A=1B=2
370 FOR T=0 TO 8*PI STEP PI/30

```

Renumber og Auto

```

100 REM **LOADER TIL RENUMBER OG AUTO **
110 POKES5,125:CLR:PRINTCHR$147)
120 PRINT", BLOK.",TAB(8);"LAST SUM",TAB(18);"KONTROL"
130 A=32000:C=1:B1=40560:A1=32000:ER=0
140 READ CT
150 T=0:FOR X=0 TO 119
160 READ Y:IF Y=-1 THEN 180
170 I=I+Y:POKE A+X,Y:NEXT
180 PRINITAB(3):C:TAB(8);T:TAB(18);CT;
190 IF CT=I THEN GOTO 220
200 PRINITAB(25):CHR$(18):ER=ER+1
210 PRINT" LÆSEFEJL.":CHR$(146):GOTO230
220 PRINITAB(25):"OK."
230 A=A+120:C=C+1:IF Y<>-1 THEN 140
240 IF ER>0 THEN STOP
250 GOSUB310
260 SYS(57812)"TOTGRAF2.HEX",8:REM SAT FILNAVN
270 POKE521,A1/256:POKE251,A1-INT(A1/256)*256
280 POKE782,B1/256:POKE781,B1-INT(B1/256)*256:POKE780,251
290 SYS(57695);REM SAVE PROGRAM
300 END
310 POKE 32850,125
315 POKE 34339,255:POKE 34341,255
320 POKE 34340,124:POKE 34342,126
330 POKE 32020,32:POKE 32512,32
332 POKE 32021,121:POKE 32513,121
334 POKE 32022,0:POKE 32514,0
340 FOR X=0 TO 11:READ Y
350 POKE 34240+X,Y:NEXT:RETURN
31998 DATA 12914:REM BLOK 1
32000 DATA 032,253,174,240,039,032
32002 DATA 107,169,165,020,141,091
32012 DATA 126,165,021,141,092,126
32018 DATA 032,121,000,240,031,032
32024 DATA 253,174,032,107,169,208
32030 DATA 036,165,020,141,093,126
32036 DATA 165,021,141,094,126,076
32042 DATA 070,125,169,000,141,094
32048 DATA 126,169,100,141,091,126
32054 DATA 169,000,141,094,126,169
32060 DATA 010,141,093,126,076,070
32065 DATA 125,076,008,175,032,124
32072 DATA 126,032,103,126,032,103
32078 DATA 126,208,039,032,114,128
32084 DATA 032,103,126,032,103,126

```

"COMputer's" maskinkodeekspert har gjort det igen. Fra de gyldne fingre tilflyder nu læserne en mulighed for at lægge nye kommandoer til "Lav din egen BASIC"-serien.

```

380 DRAWTO A*T*COS(T),B*T*SINK T:NEXT
380 GOSUB10:CLEAR 1:GOSUB570
400 TEXT 1,5,0,0," EN HYPERBOLSK SPIRAL"
410 MOVETO XM,0:IA=50
420 FOR T=.1TO 6:PI STEP PI/20
430 DRAWTO A/T*COS(T),A/T*SINK T:NEXT
440 GOSUB10:CLEAR 1:XM=2*1.6:YM=2
450 WINDOW -XM,XM,YM,-YM:GOSUB570
460 T=.61:TEXT 1,5,0,0," EN LENNISKAT "
470 A=(2*T)/(T+4+1):B=(2*T+3)/(T+4+1)
480 MOVETO A,B:FOR T=-6 TO 6 STEP .1
490 A=(2*T)/(T+4+1):B=(2*T+3)/(T+4+1)
500 DRAWTO A,B:NEXT:GOSUB10:CLEAR 1
510 XM=15*1.6:YM=15:WINDOW -XM,XM,YM,-YM
520 GOSUB570:TEXT 1,5,0,0,"SJØV GRAF"
530 T=-5:IA=T+3:AT=T+2-1
540 MOVETO A,B:FOR T=-3 TO 3 STEP .1
550 AT=T+3-3:IB=T+2-1:DRAWTO A,B:NEXT
560 GOSUB10:GRAPHIC 0:END
570 REM ** TEGN AKSER **
580 MOVETO -XM,0:DRAWTO XM,0
590 MOVETO 0,YM-1:DRAWTO 0,-YM+1
600 RETURN
610 REM ** WAIT PRONT **
620 TEXT24,1,0,0,"TAST RETURN"
630 GETZ:IF Z<>CHR(13) THEN 630
640 RETURN
READY.

```

Cirkel og Søjle

```

100 REM --
110 REM -- CIRKEL OG SØJLE --
120 REM
130 PI=3.141592651:DEFN(RA(X)=X*PI/180
140 WINDOW 0,320,200,0:REM COLOR3,1
150 REM GOTO 210:REM IKKE DATA INPUT
160 READ N:DIM SE(N),FA(N):GOTO 260
170 INPUT "HVOR MANGE SEKTIONER? ":N
180 DIM SE(N),FA(N):FOR I=1 TO N:PRINT
190 PRINT#1:INPUT VERDI " :SE(I)"
200 IF SE(I)>0 THEN 250:REM 270
210 PRINTCHR#(145):GOTO 190
220 PRINT#1:INPUT FARVE " :FA(I)"
230 IF FA(I)>0 AND FA(I)<16 THEN 250
240 PRINTCHR#(145):GOTO 230
250 NEXT I:GOTO 270
260 FOR I=1 TO N:READ SE(I),FA(I):NEXT
270 AT=0:FOR J=1 TO N:AT=AT+SE(J):NEXT J
280 GRAPHIC1,1:TA=0:TX=160:TY=100
290 DG=0:DX=80:DY=0
300 TEXT1,5,0,0,"DEMO AF CIRKELDIAGRAM"
310 CIRCLE TX,TY,DX,DY,20,0
320 FOR I=1 TO N:DG=DG+SE(I):NEXT I
330 MOVETO TX,TY:PO=FN RA(DG)
340 DRAWTO TX+COS(PO)*DX,TY+SINK PO)*DY
350 NEXT:GOSUB510
360 GRAPHIC1,1:TX=160:TY=100
370 DG=0:DX=80:DY=0:TY=100
380 TEXT1,5,0,0,"DEMO AF SØJLEDIAGRAM"
390 MOVETO 10,10:DRAWTO 10,180
400 REM KØDELAD LINIE 410 HVIS FARVER*
410 MOVETO 5,20:DRAWTO 300,20
420 FOR I=1 TO N:REM COLOR 3,FA(I)
430 BOX 25+I,20,10,SE(I)
440 REM VED FARVER MEDTAGES
450 REM FILL 27+I,28
460 TI=TI+20:NEXT I:COLOR3,1
470 GOSUB510:GRAPHIC 0:END
480 DATA 10:REM ANTAL SEKTIONER
490 DATA 36,1,43,2,77,3,88,4,22,2,122
500 DATA 1,55,7,33,8,22,12,56,1
510 REM - WAIT PRONT -
520 TEXT 24,1,0,0,"TAST RETURN"
530 GET Z:IF Z<>CHR(13) THEN 530
540 RETURN
READY.

```

```

32090 DATA 208,006,032,051,165,076
32095 DATA 116,164,032,103,126,165
32100 DATA 099,145,122,032,103,126
32105 DATA 165,098,145,122,032,066
32110 DATA 126,032,138,126,240,220
32115 DATA 148:REM BLOK 2
32120 DATA 032,103,126,032,103,126
32125 DATA 032,103,126,201,034,208
32130 DATA 011,032,103,126,240,191
32135 DATA 201,034,208,247,240,238
32140 DATA 170,240,182,016,233,162
32145 DATA 004,221,002,126,240,014
32150 DATA 202,208,208,201,203,208
32155 DATA 219,032,115,000,201,164
32160 DATA 208,212,165,122,141,087
32165 DATA 126,165,123,141,088,126
32170 DATA 032,115,000,176,200,032
32175 DATA 107,159,032,244,125,173
32180 DATA 088,126,133,123,173,087
32185 DATA 126,133,123,122,182,000,232
32204 DATA 169,000,001,240,016,072
32210 DATA 032,115,000,144,003,032
32216 DATA 037,126,104,160,000,145
32222 DATA 122,240,234,032,115,000
32228 DATA 176,008,032,156,126,032
32234 DATA 121,000,144,240,201,044
32238 DATA 136:REM BLOK 3
32240 DATA 240,184,208,141,032,114
32246 DATA 126,032,103,126,032,103
32252 DATA 126,208,012,189,249,133
32258 DATA 058,169,255,133,059,048
32264 DATA 014,032,103,126,197,020
32270 DATA 208,010,032,103,126,197
32276 DATA 021,208,005,076,057,126
32282 DATA 032,103,126,032,066,126
32288 DATA 032,136,126,240,210,032
32294 DATA 144,126,238,089,126,032
32300 DATA 228,126,230,045,208,002
32306 DATA 230,046,096,133,058,134
32312 DATA 059,162,144,056,032,073
32318 DATA 188,076,221,189,165,059
32324 DATA 024,109,093,126,133,099
32330 DATA 165,098,105,094,126,133
32336 DATA 098,096,000,138,167,137
32342 DATA 141,000,000,000,000,000
32348 DATA 000,000,000,000,000,234
32354 DATA 234,234,234,234,234,230
32358 DATA 143:REM BLOK 4

```

```

32360 DATA 122,208,002,230,123,160
32366 DATA 000,177,122,096,173,091
32372 DATA 126,133,089,173,092,126
32378 DATA 133,098,024,165,043,105
32384 DATA 255,133,122,165,044,105
32390 DATA 255,133,123,096,032,103
32396 DATA 126,208,251,098,032,174
32402 DATA 126,180,000,140,030,126
32408 DATA 140,089,126,096,032,144
32414 DATA 126,208,089,126,032,202
32420 DATA 126,185,045,208,002,198
32426 DATA 048,198,045,098,165,122
32432 DATA 133,034,165,123,133,035
32438 DATA 165,045,133,036,165,046
32444 DATA 133,037,096,165,034,197
32450 DATA 036,208,004,165,035,197
32456 DATA 037,098,172,090,126,200
32462 DATA 177,034,172,089,126,200
32468 DATA 145,034,032,191,126,208
32474 DATA 001,096,230,034,208,234
32478 DATA 13925:REM BLOK 5
32480 DATA 230,035,208,230,172,090
32486 DATA 126,177,036,172,089,186
32492 DATA 145,038,032,181,126,208
32498 DATA 001,096,165,036,208,002
32504 DATA 198,027,198,036,076,228
32510 DATA 126,234,032,253,174,032
32516 DATA 121,000,240,025,032,158
32522 DATA 183,138,240,019,169,210
32528 DATA 141,096,126,142,095,126
32534 DATA 165,051,141,004,063,169
32540 DATA 127,141,005,003,096,189
32546 DATA 000,141,096,126,173,087
32552 DATA 127,141,004,003,173,088
32558 DATA 127,141,005,003,096,104
32564 DATA 168,056,233,161,170,152
32570 DATA 072,138,208,024,166,122
32576 DATA 189,000,002,240,017,032
32582 DATA 089,187,162,000,238,189
32588 DATA 000,001,157,119,002,208
32594 DATA 247,234,134,198,076,035
32598 DATA 1775:REM BLOK 6
32600 DATA 129,154,021,165,020,084
32605 DATA 109,095,126,170,144,001
32612 DATA 200,152,076,053,126,000
32618 DATA 000,000,000,000,000,-1
40000 DATA 82,69,78,85,77,66,69,210
40001 DATA 65,85,84,207

```

IGEN I NÆSTE NUMMER Kan du læse spændende nyt!!

Byg dit eget MIDI-interface
Næste omgang af vores Byg-Selv serie, handler om hvordan du selv bygger dit eget MIDI-interface. Et interface der gør dig i stand til at sende signaler til og fra alle MIDI kompatible musikinstrumenter.

Oscilloskop på 64'eren

Et nyt system har gjort det muligt at bruge 64'eren som oscilloskop - vi tester sættet, og se selv hvad det kan bruges til.

Rapport fra CES-show i USA

"Computers" udsendte rapportere fra en af verdens allerstørste computerudstillinge. Se hvad der blev ud af det besøg.

Tag morsesignalerne ned

Et nyt cartridge har gjort det muligt at tyde de morsesignaler du hører på kortbølgen til læselig tekst. Samtidig har vi talt med programmøren bag programmet.

1541'eren spores ind
Vores ekspert på 1541 byder næste gang på de virkelig barske sager. Her vil han gå direkte i lag med den direkte spor og sektor adgang. Og se selv hvad han kan fortælle.



Er du musikgal, så kan du i næste nummer bygge dette utrolige MIDI-interface.

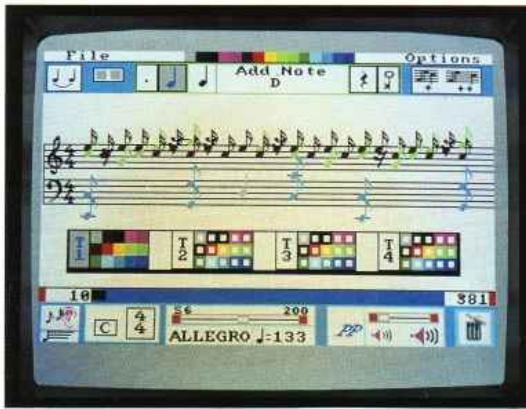
Og så har vi selvfølgelig...

- * Nyheder fra hele verden
- * Tips og tricks til DIN Commodore
- * Super 20
- * CP/M - det glemte operativsystem, 3
- * De hotteste GAMES
- * Adventurehjørnet
- * Næste del af Lav din egen MC-Monitor
- * PC Special

Og meget meget mere...

Køb **Uafhængigt
COMPUTER** nr. 3
i kiosken 26. februar

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ETARKIV OG SPILLER MOZART?



MED AMIGA KAN DU

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechipps for 60 skæmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtids animation og en fantastisk høj oplesning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 256 K RAM og kapaciteten kan udvides til 8.5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højre oplesning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nejagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvej i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mørknæsker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

S skulle du have brug for, at arbejde med en almindelig PC'er, klæres det på Amiga med en SIDECAr. Så fungerer Amiga fuldt ud som en IBM-kompatibel PC'er.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Det, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.
06 28 55 88 / 01 88 15 05

Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

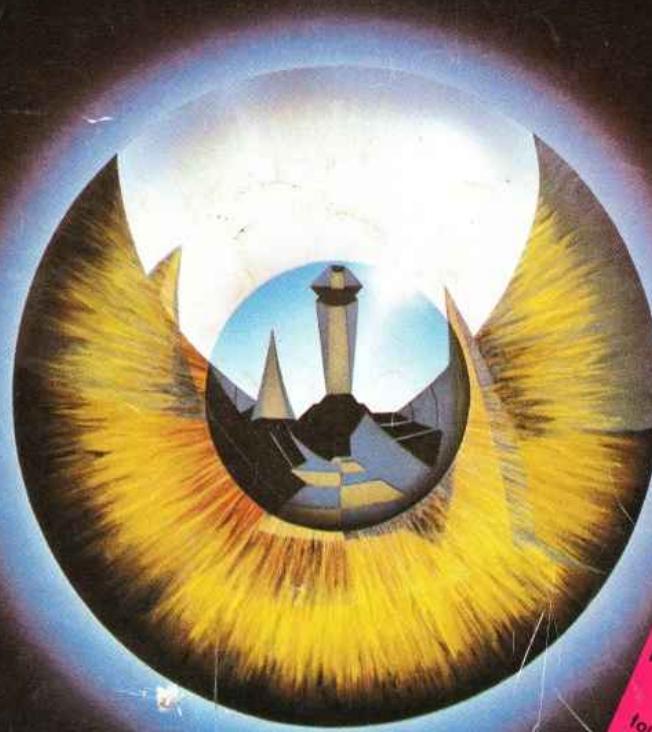
Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvæj 42, 8260 Viby J.



"Det bedste spil nogensinde" Zzap 64 "Målets spil" Computer Games

the SENTINEL



Dansk
Vejledning

SENTINEL – spillet som overgår dine vildeste drømme. Det største – mest originale og udfordrende spil der nogensinde er set på en Commodore 64.

KONKURRENCE
Kupon indlægt
Vind præmier
for over 30.000 kr.

86

Dåb omkring din SuperSoft forhandler (de er over 350 i hele landet) og køb din SENTINEL nu!!!

SuperSoft

førende distributør
siden 1984

"Det bedste nogensinde" Acorn User "Køb det spil, for enhver pris" CCI